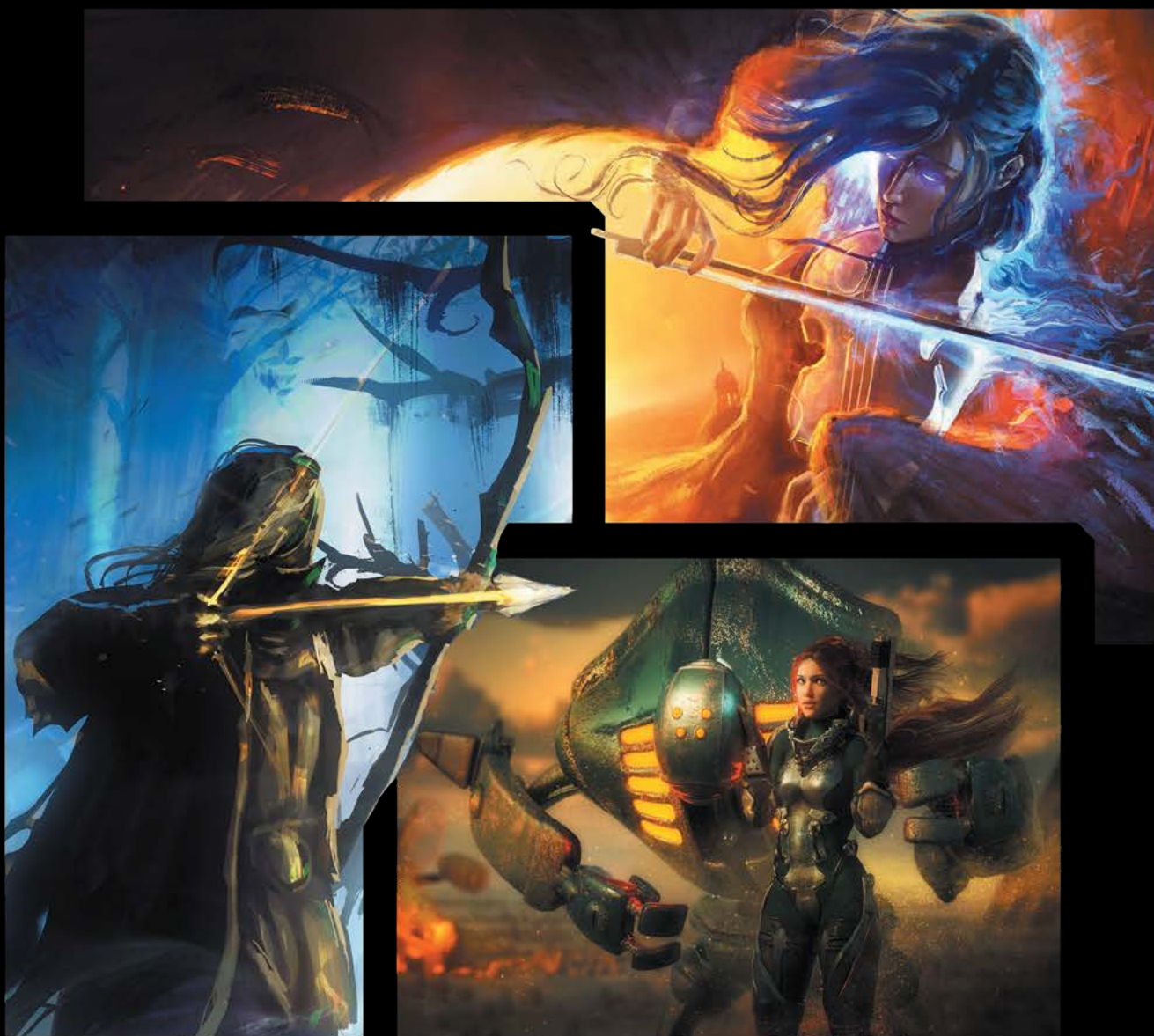


GURPS®

Quarta Edição

META-TECH™



Por Christopher R. Rice

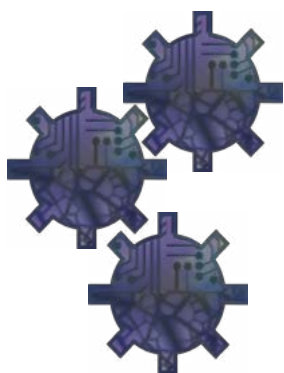
STEVE JACKSON GAMES

GURPS®

Quarta Edição

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações e outros livros em: <http://t.me/modulobasico>

META-TECH



Escrito por
CHRISTOPHER R. RICE
Editado por **SEAN PUNCH**



Arte da Capa por **BLACKDOG1966,**
DIMART GRAPHICS, e WARM_TAIL

Ilustrado por **DARK GEOMETRY,**
DIGITAL GENETICS, DIMART GRAPHICS,
GETMILITARYPHOTOS, GRANDEDUC, IOBARD,
LAURO CORREA CRUZ JUNIOR, SHUTTERSTOCKSTUDIO,
SUBBOTINA ANNA, TITHI LUADTHONG, e WARM_TAIL

Material Adicional por **RORY FANSLER, JASON “PK” LEVINE,**
DAVID L. PULVER, SEAN PUNCH, e WILLIAM H. STODDARD

Criação do Sistema **GURPS** ■ **STEVE JACKSON**
Editor da Linha **GURPS** ■ **SEAN PUNCH**
Gerente de Projetos **GURPS** ■ **STEVEN MARSH**
Arte de Produção e Indexação ■ **NIKOLA VRTIS**
GURPS FAQ a Cargo de ■
VICKY “MOLOKH” KOLENKO

Diretora Executiva ■ **MEREDITH PLACKO**
Diretora de Operações ■ **SUSAN BUENO**
Editora-Chefe ■ **ALLISON PAGE**
Diretor de Vendas ■ **ROSS JEPSON**
Diagramação ■ **PHILL REED e JUSTIN DE WITT**
Direção de Arte e Revisão de Pré-Impressão ■
NIKOLA VRTIS

Testador Principal: Cole Jenkins

Desenvolvedores: Rory Fansler, Erik Michalik, e Jeremy Re

Testadores: Topher Brennan, Philip Brown, Nathaniel Eliot, Michael Roy, Adam Self, e Marko S. Vujnovic

Agradecimentos Especiais: The Headhunters • Editora Sith: Elizabeth “Archangel Beth” McCoy



GURPS, *Pyramid*, Warehouse 23, o logo da pirâmide, **Meta-Tech**, e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. **GURPS Meta-Tech** é copyright © 2024 por Steve Jackson Games Incorporated. Todas as imagens sob licença da Shutterstock.com.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquirar apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais. Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.

ISBN 978-1-63999-056-6

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

STEVE JACKSON GAMES

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....3

Histórico de Publicação.....	3
Livros Recomendados.....	3
Metatecnologia, Equipamentos Comuns, ou Ambos?	3
Sobre o Autor	3
Sobre o GURPS	3

1. CONSTRUINDO

METATECNOLOGIA4

O Básico.....	4
Usando Metatecnologia	4
Forma Subjacente	5
Legalidade	5
Danificando Metatecnologia.....	5
Alimentando Metatecnologia	5
Baterias e Células de Energia.....	5
Tabela de Dispositivos Metatecnológico	6
Regras Opcionais para Metatecnologia	6
Limitando Dispositivos de Metatecnologia.....	6
<i>Qual é Mesmo o Meu Tamanho?</i> ..	7
<i>Exemplos de Tamanho de Objeto</i> ..	7
Dispositivos Defeituosos.....	7
Dispositivos Interdependentes ..	8
Escalonando Custos Pela Frequência dos Itens.....	8
Tipos Alternativos de Baterias... ..	8
Munição Física.....	9

PROJETANDO DISPOSITIVOS.....9

Acopláveis.....	9
Aparatos.....	9
Armaduras, Vestimentas, Trajes Motorizados, e Escudos.....	9
Armas de Combate à Distância	10
Armas Convencionais	10
Armas de Feixe	10
Armas Motoras.....	10
Granadas e Explosivos.....	10
Projetores Líquidos.....	10
Armas de Combate Corpo a Corpo	11
Baterias de Energia.....	11
Cibernética	11
Constructos	11
Fármacos	12
Geradores de Energia	13
Metatecnologia Desvantajosa	13
Munição.....	13
Potencializadores, Ampliadores, Mitigadores, Abafadores, e Neutralizadores de Poder	13
Veículos.....	13

MODIFICADORES

DE METATECNOLOGIA	14
-------------------------	----

2. ORIGENS DE

METATECNOLOGIA16

Alquímica	16
Alta Tecnologia.....	16
Amuletos Espirituais.....	17
Artefatos Chi.....	17
Cósmica	17
Cultural.....	17
Dieselpunk.....	17
Estranho	17
Itens Encantados.....	18
Materiais	18
Mitológica.....	18
Nanotecnologia	18
Natural/Paranatural.....	18
Necromântica.....	19
Relíquias Divinas	19
Resíduos Ontológicos	19
Superciência.....	19
Tecnocthulhia	20
Tecnologia a Vapor.....	20
Tecnologia Bio-Orgânica	20
Tecnologia Mecânica	21
Tecnopsiquismo	21
<i>Criando Suas Próprias Origens</i>	21

3. CARACTERÍSTICAS DE

PERSONAGEM.....22

Vantagens	22
Aliados	22
Apetrechos.....	22
Ataque Inato	22
Atribulação	22
Variações de Modificador de Tarefa.....	22
Bônus Raciais à Perícias, e Perícias Concedidas pela Raça	23
<i>Regra Opcional:</i> <i>Mais Que Uma Espada</i>	23
Carga Útil	23
Criar.....	24
Cura	24
Desenvolvedor	24
Dobra	25
<i>Regra Opcional: Novas</i> <i>Penalidades de Dobra</i>	25
Noção do Tempo Ampliada	25
Obscurecer	26
Padrão de Tempo Alterado	26
Reserva de Energia	27
Resistente	27
<i>Resistências de Metajogo</i>	28
Retenção	28
ST de Golpe	28
Super Sorte.....	28
Qualidades.....	29
Amplificação por Dispositivos. 29	

Modificadores.....	29
Acompanhamento.....	29
Alcance Ampliado	29
Armado	29
Ataque Corpo a Corpo	29
Baseado em (Atributo Diferente)	30
Baseado em ST.....	30
Cancelamento.....	30
Capaz de Supertiros.....	30
Confiável e Difícil de Usar	30
Cósmico	31
Custa Fadiga.....	31
Distância Motora	31
Divisor de Armadura.....	31
Efeito de Área.....	31
Efeito Seletivo	31
Independente.....	31
Limitação Regulável	32
Magnitude Adicional.....	32
Modificadores de Dano	32
Opções de Munição.....	32
Prazo Reduzido.....	32
Recuo Adicional	32
<i>Modificando o Dano Existente</i> ..	33
ST Mínima Adicional	33
Tempo Real.....	33
Tipo de Dano Seletivo	33
Uso Limitado.....	33
<i>Conf-Usa?</i>	34
<i>Uso Único Explicado</i>	34
<i>Dispositivos Carregados</i>	34
<i>Uso Limitado,</i> <i>Duração Máxima,</i> <i>e Custa Fadiga</i>	34
Perícias	35
Ciência Estranha.....	35
Conserto de Equipamento Eletrônico/NT e Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT ..	35
Engenharia/NT	35
Operação de Máquinas/NT	35

APÊNDICE: EXEMPLOS.....36

Amuleto Arcano	36
Anel de Energia	37
Baús Vai-e-Vem	37
Botas de Dobra.....	38
Cronodistorcedor Pessoal.....	38
Excalibur	38
Exoesqueleto de Carga.....	39
Flecha de Amarração	39
Gerador Radiotérmico Encantado	39
Nanomitas de Morfeu.....	39
Pasta de Cura do Aja.....	40
Patuá.....	40
Sarcófago de Cura.....	40

ÍNDICE41

INTRODUÇÃO

O **GURPS** oferece todos os tipos de presentes para inventores de instrumentos, encantadores e criadores. De vantagens com limitações de instrumentos (págs. MB116–117), passando por psicotrônicos (**GURPS Psi-Tech**), até itens mágicos (**GURPS Magia**), os aventureiros têm à sua disposição os melhores apetrechos. Isso pode deixar o Mestre em uma situação difícil: como *representar* todas essas coisas legais?

A resposta é o **GURPS Meta-Tech**! Ele permite ao Mestre construir qualquer efeito possível com habilidades de personagem e, em seguida, convertê-lo em equipamento comum com custo em dinheiro, peso e outras estatísticas. Apresenta um sistema *unificado* para isso, juntamente com *origens* que permitem personalizar a “metatecnologia” resultante. O Mestre empreendedor poderia usá-lo para construir todos os equipamentos paranormais em seu cenário!

GURPS Power-Ups 2: Perks, **GURPS Power-Ups 4: Enhancements**, **GURPS Power-Ups 8: Limitations**, **GURPS Poderes Psíquicos** e

Metatecnologia, Equipamentos Comuns, ou Ambos?

Algumas campanhas podem restringir todos os equipamentos não padronizados à metatecnologia — embora tais dispositivos sejam comumente *baseados em* equipamentos comuns, suas funções atípicas são mais fáceis de lidar com um sistema unificado. O Mestre também pode preferir o sistema de **GURPS Meta-Tech** a outros materiais publicados; *por exemplo*, um cenário de ópera espacial poderia ignorar o **GURPS Ultra-Tech** e usar o **Meta-Tech** para construir tudo o que os aventureiros precisam. Jogos que focam em “realismo”, por outro lado, provavelmente são mais bem atendidos por um catálogo de equipamentos como **GURPS High-Tech**. Para a *maioria* das campanhas, uma combinação funciona melhor: use equipamentos padronizados o máximo possível e metatecnologia quando esse equipamento não abranger um item específico que você deseja.

HISTÓRICO DE PUBLICAÇÃO

As regras originais de metatecnologia apareceram como “Geradores Metatrônicos”, na *Pyramid* n° 3/46: *Ciência Estranha*. Essas, por sua vez, foram baseadas e adaptadas de Geradores Psicotrônicos (**GURPS Psi-Tech**, págs. 13–14). “Mais Opções para Geradores Metatrônicos”, na *Pyramid* n° 4/3: *Sci-Fi/Tech I*, expandiu ainda mais as regras.

LIVROS RECOMENDADOS

O **GURPS Meta-Tech** exige o uso do **GURPS Módulo Básico**, *Quarta Edição*. Ele faz referência a muitas regras e conceitos de **GURPS Poderes**, cujos modificadores adicionais, novas vantagens e dicas sobre como usar as vantagens existentes são *quase* obrigatórios para algumas construções complexas ou exóticas. Os livros **GURPS High-Tech**, **GURPS Low-Tech** e **GURPS Ultra-Tech** são sugeridos, tanto para inspiração quanto para equipamentos comuns para uso nas formas subjacentes dos dispositivos de metatecnologia. Por fim,

GURPS Supers são altamente recomendados, pois podem ajudá-lo a concretizar conceitos estranhos ou esotéricos.

SOBRE O AUTOR

Christopher R. Rice é definitivamente um gênio do mal (de certa forma). Ele é autor, coautor ou contribuiu para muitos suplementos do **GURPS** e artigos da *Pyramid* sobre uma variedade de assuntos. É claro que, se ele não está escrevendo sobre o **GURPS**, ele está escrevendo no blog sobre o assunto. Visite o site dele, “Ravens N’ Pennies” (www.ravenspennies.com), para mais novidades do **GURPS**.

Ele gostaria de agradecer a cidade de Los Angeles por ser a mulher maravilhosa, incrível e inspiradora que é — nem todo homem tem sua musa personificada em carne e osso! Ele também gostaria de agradecer ao seu grupo de jogadores, os Headhunters, pelos testes alfa; à sua família (*especialmente à sua mãe*); a Elizabeth “Archangel Beth” McCoy, sua mentora Editora Sith; a Jason “PK” Levine por sua ajuda com algumas das características; e a David L. Pulver por começar tudo.

Sobre o GURPS

A Steve Jackson Games está comprometida em oferecer total suporte aos jogadores de **GURPS**. Entre em contato conosco pelo e-mail info@sjgames.com. Nosso endereço é SJ Games, Caixa Postal 18957, Austin, TX 78760. Os recursos incluem:

Novos suplementos e aventuras. O **GURPS** continua a crescer — veja as novidades em gurps.sjgames.com.

Warehouse 23. Nossa loja online oferece itens impressos da **GURPS**, além de PDFs de nossos livros, suplementos, aventuras, materiais de apoio e suporte... incluindo material exclusivo disponível apenas no Warehouse 23! Basta acessar warehouse23.com.

Pyramid (pyramid.sjgames.com). Por 10 anos, nossa revista em PDF, *Pyramid*, incluiu novas regras e artigos para **GURPS**, além de locais sem sistema, aventuras e muito

mais. A biblioteca completa de 122 edições está disponível no Warehouse 23!

Internet. Para discutir **GURPS** com nossa equipe e seus colegas jogadores, visite nossos fóruns em forums.sjgames.com. Você também pode se juntar a nós em facebook.com/sjgames. A página do **GURPS Meta-Tech** pode ser encontrada em gurps.sjgames.com/meta-tech.

Localizador de lojas (storefinder.sjgames.com): Descubra lugares próximos para comprar itens **GURPS** e outros produtos da Steve Jackson Games. Lojas locais são ótimos lugares para jogar nossos jogos e conhecer outros jogadores!

As regras e estatísticas neste livro são específicas para o **GURPS Módulo Básico**, *Quarta Edição*. As referências de página que começam com MB referem-se a esse livro, não a este.

CAPÍTULO UM

CONSTRUINDO

METATECNOLOGIA

Criar dispositivos metatecnológicos é bastante simples: construa habilidades de personagem e, em seguida, submeta-as a um processo que as transforma em equipamentos. A “origem padrão” deste equipamento é a superciência (pág. 19). Escolher uma origem diferente do Capítulo 2 pode alterar alguns detalhes, principalmente os custos.

O BÁSICO

Para criar seu dispositivo metatecnológico, primeiro determine a habilidade que ele pode emular. Você pode escolher entre exemplos existentes, como as das páginas 136–151 do **GURPS Poderes**, ou criar a sua própria.

Em seguida, decida a forma do dispositivo. O **GURPS Meta-Tech** pressupõe que a maior parte da metatecnologia seja incorporada a um equipamento mundano existente (por exemplo, um relógio de bolso ou uma faca), do qual seu custo é então derivado; *nesse caso, adicione* o custo do objeto mundano ao custo *final* da metatecnologia. Dispositivos que não têm correlação com uma forma mundana usam as regras em *Qual é Mesmo o Meu Tamanho?* (pág. 7). A forma determina o formato (pág. 5) e as estatísticas relacionadas, como sua Magnitude e a ST necessária para usá-lo. O custo em dinheiro aumenta com o custo em pontos da habilidade emulada, com designs compactos custando mais por ponto. Gênios do mal com orçamento limitado preferem engenhocas maiores que ocupam salas inteiras em suas fortalezas!

Por exemplo, para criar uma arma de metatecnologia, comece com um Ataque Perfurante que inflija o dano desejado. Obtenha a Precisão correta aplicando o modificador Acurado ou Impreciso ao ataque, Distância usando Alcance Ampliado ou Alcance Reduzido, CdT adicionando Fogo Contínuo, Tiros adicionando Uso Limitado, Rco empregando Recuo Adicional, e assim por diante. Tudo isso precifica o ataque em *pontos*. Use as regras no **GURPS Meta-Tech** para converter pontos em um custo em dinheiro em \$, e o peso em quilos. Se a função da metatecnologia estiver incorporada a um artefato mundano existente, adicione o custo desse item. O resultado final é considerado um equipamento que os personagens devem pagar para ter e carregar como carga.

Para exemplos práticos, veja o *Apêndice* (págs. 36–40).

USANDO METATECNOLOGIA

Um dispositivo de metatecnologia funciona como se seu usuário tivesse habilidades inatas, com várias qualificações importantes:

- Supõe-se que a metatecnologia tenha origem na superciência (pág. 19), salvo indicação em contrário. Alterar essa suposição altera a forma como um dispositivo é usado, suas vulnerabilidades e pontos fracos. Veja o Capítulo 2.

- O usuário realiza testes *que não sejam de ataque* em uma perícia para operar — por exemplo, Operação de Aparelhos

Eletrônicos. A perícia deve seguir a forma ou a função sempre que possível; *por exemplo*, um dispositivo metatecnológico que funciona como um sensor sísmico usaria Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores), enquanto um portal de salto pode exigir Navegação (Hiperespaço). Dispositivos para ataque usam uma ou mais perícias de combate; *por exemplo*, uma “manopla de poder” pode usar Caratê para golpear e Luta Greco-Romana para agarrar, enquanto uma espada que é empunhada com uma ou duas mãos pode exigir Espadas de Lâmina Larga e Espada de Duas Mãos. Sempre que houver uma escolha — como entre Condução e Navegação para um veículo (págs. 13–14) — a decisão é do Mestre. Em todos os casos, cada dispositivo exige uma familiaridade individual e *única* (pág. MB169), e o Mestre é encorajado a aplicar penalidades por falta de familiaridade até que alguém tenha adquirido 8 horas de uso.

- Usuários que têm um Talento de poder podem adicioná-lo como um bônus aos testes para usar o dispositivo se — *na opinião do Mestre* — o modificador de poder do poder associado corresponder à origem do dispositivo (Capítulo 2) e esse poder cobrir uma habilidade semelhante à função do dispositivo.

Se você construir, ele virá.
– **Campo dos Sonhos** (1989)

- Falhas críticas ao usar metatecnologia são *ruins*. Faça um teste com a HT do dispositivo (geralmente 12). Um sucesso significa que o operador pode continuar a usá-lo, embora com um redutor acumulado de -2; *um sucesso decisivo significa que ele pode usá-lo sem penalidade – o problema se resolveu sozinho!* Um fracasso indica que o dispositivo sofreu uma pane que exige um conserto menor (pág. MB484) usando uma perícia apropriada, normalmente Conserto de Equipamento Eletrônico; *a falha crítica resulta no dispositivo fazendo algo inesperado e sofrendo uma pane que exige um conserto maior* (pág. MB484–485). A *crítica do Mestre*, “algo inesperado” significa um teste na *Tabela de Efeitos Colaterais Aleatórios* (pág. MB479), com os resultados afetando o usuário ou o dispositivo imediatamente.

- Dispositivos *podem* se beneficiar de esforço adicional para poderes (**GURPS Poderes**, págs. 160–161), mas a maioria dos usuários acha isso difícil de conseguir. Faça um teste da perícia operacional apropriado baseada em IQ com o *dobro* da penalidade usual (ou seja, -2 a cada 5% de aumento na capacidade). Um fracasso ou falha crítica durante o uso de esforço adicional causa uma pane que exige, respectivamente, um conserto menor ou maior, como acima.

• Geralmente, dispositivos não são cumulativos com as habilidades extraordinárias do usuário e não podem contribuir na *Combinação de Poderes* (**GURPS Poderes**, págs. 170–172). Para exceções, veja *Potencializadores, Ampliadores, Mitigadores, Abafadores, e Neutralizadores de Poder* (pág. 13).

FORMA SUBJACENTE

Um dispositivo de metatecnologia normalmente tem *dois* custos: o de suas capacidades de metatecnologia e o do item base (por exemplo, o cronodistorcedor pessoal, pág. 38, tem o formato de um relógio de pulso com dispositivos, que o **GURPS High-Tech**, pág. 32, diz custar a partir de \$100). Adicione o custo do item subjacente *no final*, após somar o custo de qualquer coisa relacionada à metatecnologia. Para dispositivos sem nenhum item subjacente — por qualquer razão — veja *Qual é Mesmo o Meu Tamanho?* (pág. 7).

LEGALIDADE

Sempre que possível, compare as capacidades da metatecnologia com as de equipamentos comuns e aplique as diretrizes de Classe de Legalidade (CL) nas págs. MB267, MB271 e MB507. O Mestre frequentemente terá que ajustar a CL para dispositivos que realizam ações que de outra forma seriam impossíveis — ou que não possuem leis que os regem! — no mundo da campanha.

DANIFICANDO METATECNOLOGIA

Uma metatecnologia pode ser danificada como qualquer outro equipamento. Um dispositivo baseado em um artefato mundano — como a maioria das metatecnologias — possui a RD e o PV daquele item. Ser metatecnologia *não* aumenta esses números (mas veja *Mais Que Uma Espada*, pág. 23).

Para uma metatecnologia não baseada em um item mundano (veja *Qual é Mesmo o Meu Tamanho?*, pág. 7), use as regras das págs. MB483–484, MB557–558. Dispositivos feitos de plástico ou metal *leve* têm RD 1; *plástico pesado ou madeira*, RD 2; *a maioria dos metais*, RD 4. Trate dispositivos com MT 0 como tendo PV 25 e, em seguida, dobre esse valor a cada +2 de MT ou divida pela metade a cada -2 de MT, eliminando as casas decimais; *por exemplo*, MT -2 tem PV 12. Isso *pode* resultar em PV 0 — *qualquer* dano penetrante destruirá o dispositivo! Todos os dispositivos começam com HT 12. A maioria é Não-Viva e sofre dano reduzido de alguns ataques.

ALIMENTANDO METATECNOLOGIA

Por padrão, dispositivos metatecnológicos são alimentados por eletricidade na forma de baterias, células de energia ou energia externa (por exemplo, conectados a

uma tomada ou à rede elétrica de uma cidade). Diferentes origens (Capítulo 2) exigem diferentes fontes de energia; *por exemplo*, itens mágicos precisam de mana ambiente e se desligam sem ele. Alguns dispositivos são autoalimentados (pág. 14).

Algumas metatecnologias exigem algo além de baterias para funcionar; *por exemplo*, um tipo específico de munição. Dispositivos autoalimentados com Uso Limitado (pág. 33) recuperam usos por dia normalmente. Se o Uso Limitado tiver Recarga Rápida, Recarga Acelerada, Recarga Lenta ou Recarga Especial, o item recupera usos conforme esses ajustes determinarem.

Em todos os casos, habilidades cujo uso custa PF *ainda* custam PF, além qualquer outro requisito ou consumo do dispositivo. O usuário deve pagar esses PF, mas se tiver uma Reserva de Energia (RE) para uma fonte de energia que corresponda à origem do dispositivo, ele também pode usá-la. Se o Mestre permitir, tal dispositivo metatecnológico pode ter um “capacitor”; *compre-o como uma RE e adicione seu custo em pontos ao custo final em pontos do dispositivo*. Se um dispositivo *somente puder pagar custos de PF usando essa RE*, adicione “Acesso, custos de PF devem usar RE integrada, -5%” a todas as habilidades que ele emula.

Baterias e Células de Energia

A maioria dos dispositivos metatecnológicos precisa de energia; veja *Alimentando Metatecnologia* (ao lado). Eles normalmente funcionam com baterias comuns de NT6–8 ou com células de energia recarregáveis padronizadas de NT9+. Esta tabela resume o peso e o custo das reposições.

Tabela de Baterias e Células de Energia

Tipo	Custo	Peso	Observações
Baterias* (NT6–8)			
Minúscula (PPP)	\$0,25	0,01 kg	bateria de relógio
Muito Pequena (PP)	\$0,50	0,05 kg	bateria AA ou de 9 volts
Pequeno (P)	\$1	0,16 kg	bateria de lanterna
Médio (M)	\$5	1 kg	bateria de lâmpião
Grande (G)	\$10	5 kg	bateria de motocicleta
Muito Grande (GG)	\$20	25 kg	bateria de caminhão
Células de Energia Recarregáveis (NT9+)			
AA	\$1	0,00025 kg	
A	\$2	0,0025 kg	
B	\$3	0,025 kg	
C	\$10	0,25 kg	
D	\$100	2,5 kg	
E	\$2.000	10 kg	
F	\$20.000	100 kg	

* Baterias recarregáveis custam 5× mais, mas duram a metade do tempo.

Trocas

O Mestre pode permitir que muitas baterias ou células de energia menores alimentem um dispositivo que precise de baterias maiores. Isso exige um teste de Conserto de Equipamento Eletrônico ou Reparo Eletrônico ou Eletricista, mas é considerado uma tarefa trivial. Cada “degrau” entre o necessário e o disponível representa aproximadamente um fator de 10. Assim, um dispositivo de NT9 que precisa de duas células B para funcionar poderia usar 20 células A ou 200 células AA.

Para baterias ou células de um NT diferente, *dobre* o tempo de funcionamento para cada NT acima do dispositivo, ou *reduza pela metade* para cada NT abaixo.

TABELA DE DISPOSITIVO METATECNOLÓGICO

Para determinar o custo em dinheiro de um dispositivo metatecnológico, encontre o MT do artefato subjacente em “Tamanho” e use o “Custo em Dinheiro” correspondente; *por exemplo*, o custo em dinheiro de um dispositivo MT -12 em uma campanha bladepunk de NT(4+1) com riqueza inicial de \$5.000 é $\$3.500 \times$ custo em pontos. Para dispositivos de *uso único*, divida o custo em dinheiro por 5; *para mais detalhes*, consulte *Uso Único Explicado* (pág. 34).

A tabela também apresenta os requisitos energéticos para dispositivos que não são autoalimentados (pág. 14).

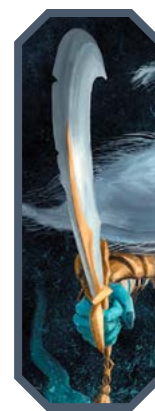
Tamanho*†	Custo em Dinheiro	Requisitos de Energia‡
MT -12	$(0,7 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	AA/semana
MT -11	$(0,6 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	AA/semana
MT -10	$(0,5 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	AA/dia
MT -9	$(0,4 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	AA/dia
MT -8	$(0,3 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	2×AA/8 horas
MT -7	$(0,25 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	2×AA/8 horas
MT -6	$(0,2 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	PPP/6 horas ou 2×A/8 horas
MT -5	$(0,15 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	PPP/6 horas ou 2×A/8 horas
MT -4	$(0,125 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	PP/6 horas ou 2×B/8 horas
MT -3	$(0,085 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	PP/6 horas ou 2×B/8 horas
MT -2	$(0,07 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	3×P/6 horas ou 2×C/8 horas
MT -1	$(0,06 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	3×P/6 horas ou 2×C/8 horas
MT 0	$(0,05 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	G/6 horas, 2×D/8 horas ou alimentação externa
MT +1	$(0,04 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	GG/6 horas, E/8 horas ou alimentação externa
MT +2	$(0,03 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	GG/6 horas, E/8 horas ou alimentação externa
MT +3	$(0,02 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	GG/6 horas, E/8 horas ou alimentação externa
MT +4	$(0,0175 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	F/8 horas ou alimentação externa
MT +5	$(0,015 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	F/8 horas ou alimentação externa
MT +6	$(0,0125 \times \text{riqueza inicial da campanha})/\text{ponto}$	Alimentação externa

* Para ir além de MT -12 ou de +6, comece com um valor na tabela e multiplique o custo por 10 para cada MT -10 adicional ou divida por 10 para cada MT +10 adicional; *por exemplo*, MT -9 usa o multiplicador 0,4×, então MT -19 usa 4×, enquanto MT -3 usa 0,085×, então MT +7 usa 0,0085×. O custo mínimo é *sempre* \$50. Com MT -10 ou menos, localizar o dispositivo exige um teste de Visão com uma penalidade igual a (MT + 10); *um dispositivo precisa de MT -19 ou menos para entrar na corrente sanguínea*, ou MT -44 ou menos para entrar em um corpo através de seus poros.

† Dispositivos menores que MT -6 não têm entradas para baterias, apenas para células de energia; *em campanhas sem células*, eles precisam ser Autoalimentados (pág. 14), a menos que o Mestre

decida atribuir estatísticas a baterias menores. Dispositivos maiores que MT +6 podem exigir mais energia do que o normal — normalmente o dobro por MT após MT +6.

‡ Para dispositivos com usos limitados, as baterias ou células listadas são necessárias para o seu número de *usos*. Para armas de combate à distância, esse número corresponde ao número de *tiros* — e tais armas às vezes usam outros tipos de munição *em vez* de baterias. A alimentação externa elimina a necessidade de baterias ou células, proporcionando à maioria dos dispositivos tempo de atividade “ilimitado” e às armas que usam energia em vez de munição, disparos “ilimitados”.



REGRAS OPCIONAIS PARA METATECNOLOGIA

As regras a seguir são *opcionais*. O Mestre decide quais usar, se quiser usar alguma.

Limitando Dispositivos de Metatecnologia

O *GURPS Meta-Tech* considera que qualquer pessoa com dinheiro pode comprar dispositivos de metatecnologia. Isso não se aplica a todas as campanhas! O Mestre pode querer usar *Invenções para Não-Inventores* (pág. MB477) e *Antecedentes e Equipamentos Incomuns* (*GURPS Supers*, pág. 75).

As coisas podem sair do controle se os Inventores puderem emular habilidades pelas quais outros personagens pagaram pontos comprando-as como equipamento metatecnológico *em jogo*. Para controlar isso, o Mestre poderia cobrar dos inventores um custo único em pontos igual a 1/5 do custo de Antecedentes Incomuns que a pág. MB477 prescreve para começar com uma invenção: 1 ponto se o dispositivo for Simples, 3 se for Médio, 6 se for Complexo ou 10 se Espantoso. Se a metatecnologia usar princípios *realmente* alienígenas ou superciência desconhecida no cenário, o Mestre pode cobrar 5 pontos *adicionais*. A desvantagem é que, embora o inventor adquira novos “poderes” a cada

invenção, ele tem menos pontos para gastar em características pessoais, e seus “poderes” são tão frágeis e propensos a mau funcionamento quanto equipamentos normais! Além disso, perder um dispositivo significa perder os pontos que ele custou.

Alternativamente, a campanha pode ter um limite rígido para a quantidade de dispositivos metatecnológicos que alguém pode ter, justificado da forma que o Mestre preferir. Uma recomendação é um número de dispositivos Simples igual a 3 + *metade* do NH da melhor perícia de Engenharia do inventor (arredondado para baixo), +5 para por Desenvolvedor, ou +10 por Desenvolvedor Rápido. Aqueles com a perícia curinga Inventor! (*GURPS Supers*, pág. 37 ou *GURPS Power-Ups 7: Wildcard Skills*, pág. 32) podem usá-la no lugar de Engenharia. Dispositivos Médios contam como três Simples, Complexos como seis, e Espantosos como 10. Ao exceder esse limite, as habilidades do dispositivo mais antigo adquirem Inconstante, 5 ou menos (pág. MB113) devido à idade ou manutenção reduzida. Se estiver usando *Hyper-Competency* (*GURPS Monster Hunters 1: Champions*, págs. 28–29) ou *Wildcard Points* (*GURPS Power-Ups 5: Impulse Buys*, pág. 5), gastar 1 Wildcard Pont permite que o inventor ignore Inconstante em um determinado dispositivo por *um uso*.

Qual é Mesmo o Meu Tamanho?

Alguns dispositivos metatecnológicos não são baseados em artefatos comuns — talvez sejam criações aleatórias de cristais, fios, componentes eletrônicos, etc. O *custo* depende do MT, como de costume. Para o *peso*, use o seguinte:

<i>Tamanho</i>	<i>Peso</i>	<i>Tamanho</i>	<i>Peso</i>	<i>Tamanho</i>	<i>Peso</i>
MT -12	0,00015 kg	MT -6	0,15 kg	MT +1	500 kg
MT -11	0,0005 kg	MT -5	0,5 kg	MT +2	1.500 kg
MT -10	0,0015 kg	MT -4	1,5 kg	MT +3	5.000 kg
MT -9	0,005 kg	MT -3	5 kg	MT +4	15.000 kg
MT -8	0,015 kg	MT -2	15 kg	MT +5	50.000 kg
MT -7	0,05 kg	MT -1	50 kg	MT +6	150.000 kg
		MT 0	150 kg		

O padrão se estende em ambas as direções para dispositivos maiores ou menores.

A ST mínima para empunhar armas metatecnológicas é igual a (raiz quadrada do dobro do peso) × 3 em uma mão ou (raiz quadrada do dobro do peso) × 2 em duas mãos.

Exemplos de Tamanho de Objeto

Em geral, a maioria dos objetos tem tamanho para humanos com MT 0. Para raças com MT diferente, o Mestre pode dimensionar o MT do item portátil com o MT do portador da seguinte forma:

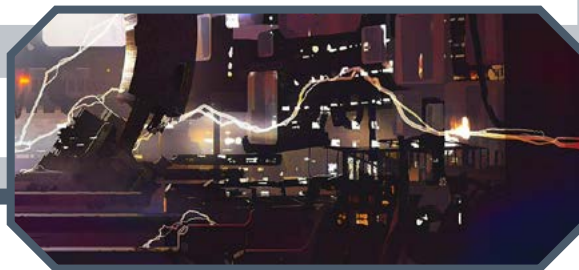
Item pequeno (faca, chave inglesa, pistola, etc.): MT do portador pretendido, -5.

Item médio (espada larga, maça, marreta, carabina, espingarda de cano serrado, etc.): MT do portador pretendido, -4.

Item grande (lança, espada grande, arma de haste, barra de força, rifle), etc.: MT do portador pretendido, -3.

Aqui estão exemplos de itens do dia a dia que o Mestre pode comparar com sua visão do dispositivo metatecnológico para escolher seu MT:

<i>MT</i>	<i>Exemplos</i>
-13	Lâmina de barbeador descartável, maioria dos comprimidos
-12	Tarraxa de brinco, botão de camisa, bateria de relógio
-11	Cinto, aro ou tiara, munição típica de pistola, anel
-10	Clipe de papel
-9	Palheta de guitarra, lâmina de estilete, mosquetão, pino de golfe, pen drive, adesivo subdérmico
-8	Bola de golfe, munição típica de rifle, brinco de argola, carta de baralho, inalador comum
-7	Amuleto, dólar americano, caneta, lápis, frasco típico de poção de fantasia
-6	Bola de beisebol ou de tênis, lata de comida ou refrigerante, varinha
-5	Vírote de besta, computador portátil, maioria das cadeiras, maioria dos fornos de micro-ondas, maioria das TVs, pistola, smartphone, mesinha dobrável, faca (ou outra arma de combate corpo a corpo de alcance C)
-4	Bola de basquete, caixa de pão, bola de boliche, carabina, bola de futebol americano, espada (ou outra arma de combate corpo a corpo de alcance 1)
-3	Flecha, arco, besta, computador de mesa, luminária de mesa, fuzil, cajado (ou outra arma de combate corpo a corpo de alcance 2)
-2	Capa
-1	Tambor de 200 litros, maioria das geladeiras, maioria dos escudos
+0	Armadura completa, motocicleta
+1	Armadura de combate volumosa
+2	Automóvel compacto, piano de cauda
+3	Sedã, caminhão-baú
+4	Caminhão <i>sem</i> reboque
+5	Caça a jato, caminhão <i>com</i> reboque
+6	Jato particular



Dispositivos Defeituosos

Por padrão, dispositivos metatecnológicos adquiridos na criação de personagem vêm livres de defeitos, problemas e efeitos colaterais — funcionam como anunciado. No entanto, a ficção está cheia de invenções malfeitas, dispositivos perigosos de usar e engenhocas que fazem o que não é pretendido. Há algumas maneiras de representar isso.

As falhas podem estar embutidas na habilidade base usada para definir a metatecnologia; *por exemplo*, adicionando Sempre Ativo a um Ataque Inato com Aura. Elas também podem ser problemas da *Tabela de Efeitos Colaterais Aleatórios*

(pág. MB479) ou da *Tabela de Defeitos em Instrumentos* (pág. MB476). Cada entrada na tabela dá ao dispositivo “com defeito” um fator de custo de -0,25; *para mais informações sobre fatores de custo*, consulte *Modificadores de Metatecnologia* (pág. 14–15).

Remover cada falha exige peças que custam a diferença entre os preços do dispositivo com e sem aquela falha. Os testes de tempo e de habilidade são os mesmos para consertos maiores (págs. MB484–485).

Dispositivos Interdependentes

Vários dispositivos de metatecnologia, quase sempre da mesma origem (Capítulo 2) e geralmente construídos pela mesma pessoa, podem “desbloquear” capacidades maiores quando usados em conjunto. Por exemplo, uma espada encantada e uma armadura, cada uma com habilidades incríveis, podem conceder poderes *adicionais* quando usadas juntas. O Mestre determina o que “juntas” significa — “equipadas pela mesma pessoa”, “em contato”, etc. — mas recomenda-se uma distância máxima de 2 metros.

Para lidar com isso, *não aplique* limitações às habilidades dos itens. Em vez disso, ao calcular o custo em pontos da metatecnologia, use o custo *total* das habilidades independentes, mas divida o custo das habilidades interdependentes pelo número de itens necessários para ativá-las. Cada dispositivo adiciona metade do custo de habilidades que exigem dois itens, um terço do custo das habilidades que exigem três, e assim por diante. Isso pode ficar tão complexo quanto o Mestre desejar, e permite simular os “bônus de conjunto” comuns em muitos MMORPGs.

Escalonando Custos Pela Frequência dos Itens

Os custos em dinheiro na *Tabela de Dispositivos Metatecnológicos* (pág. 6) presumem que, embora a metatecnologia não seja rara, também não é comum. Para diferentes premissas, multiplique o custo *base* por ponto da seguinte forma:

Impossível: A metatecnologia é tão rara que os habitantes do cenário nem sabem que tais dispositivos *poderiam* existir. $\times 100$ ou mais, se for permitida.

Muito Rara: A metatecnologia é tão incomum que quase ninguém possui um dispositivo desses. $\times 25$.

Rara: A metatecnologia é amplamente conhecida, mas difícil de fabricar ou exige componentes caros. $\times 5$.

Incomum: A suposição padrão. $\times 1$.

Comum: Dispositivos de metatecnologia podem ser comprados com tanta facilidade que a maioria das famílias tem um ou dois; grupos maiores ou organizações possuem vários. $\times 0,2$.

Muito Comum: Dispositivos de metatecnologia são tão difundidos que todos no cenário provavelmente possuem um ou dois. $\times 0,04$.

Onipresente: Dispositivos de metatecnologia são utensílios domésticos comuns. $\times 0,01$.

O Mestre pode ir além, se quiser. Se um dispositivo for literalmente único — e o processo de fabricação estiver perdido —, ele pode *facilmente* custar de 100 a 1.000 vezes mais!

O Mestre também pode aplicar essas regras às origens (Capítulo 2), tornando itens de certas origens mais raros que outros; *por exemplo*, itens encantados (pág. 18) podem ser “Comuns”, enquanto qualquer coisa cósmica (pág. 17) é “Rara” ou pior.

Um Mestre ambicioso pode atribuir diferentes níveis de raridades a vantagens ou efeitos específicos; *por exemplo*, dispositivos de teletransporte ou encolhimento podem ser “Impossíveis”, proibidos ou extremamente caros, mas a tecnologia de bloqueio mental pode ser “Comum” e custar apenas um quinto do valor base. A disponibilidade de itens específicos pode ser uma característica do cenário; *por exemplo*, o Mestre pode querer muitas espadas longas +1, mas relativamente poucas poções de cura. O Mestre pode até mesmo revisar catálogos de equipamentos como **GURPS Low-Tech**, **High-Tech** e **Ultra-Tech**, e ajustar o preço de cada dispositivo de metatecnologia para que seja consistente com tecnologias mundanas de capacidade semelhante.

Tipos Alternativos de Baterias

Em alguns cenários, a metatecnologia não utiliza baterias ou células de energia comuns — especialmente se for uma “magitecnologia” (um híbrido de itens encantados, pág. 18, com alta tecnologia, pág. 16) ou tecnopsiquismo (pág. 20). Em campanhas assim, aplique a seguinte opção:

Alimentado por (Tecnologia Alternativa): Baterias ou células de energia Alimentadas por (Tecnologia Alternativa) se assemelham às comuns, exceto pelo fato de serem recarregadas usando uma forma de energia *diferente* da eletricidade, fornecida pelo *personagem*. Para determinar quanto tempo leva para recarregar, some o Talento de poder do personagem, relativo a uma origem compatível com a da metatecnologia, à sua HT (para poderes físicos) ou Vontade (para poderes mentais); leia o total como “ST” na *Tabela de Carga e Base de Carga* (pág. MB17); e interprete “BC” como sua “Base de Carga de Energia”. Uma carga completa exige concentração constante por 1 hora $\times$ (dobro do peso da bateria ou célula em kg)/(Base de Carga de Energia).

Recarregar não requer nenhuma habilidade específica (a menos que o Mestre diga o contrário), mas *requer* um teste de HT ou Vontade, ajustado para o Talento do poder. Um fracasso dobra o tempo de recarga necessário; *em caso de falha crítica*, faça imediatamente um teste contra o HT da bateria ou célula (10, na maioria dos casos). Um fracasso neste teste danifica permanentemente a bateria ou célula; *uma falha crítica faz com que ela exploda. Trate-a como um explosivo de mesmo peso*, com uma FER (pág. MB415) que depende do NT: 1/128 no NT5, 1/64 no NT6, 1/32 no NT7, 1/16 no NT8, 1/8 no NT9, 1/2 no NT10, 1 no NT11 ou 2 no NT12.

Em algumas campanhas, recargas repetidas podem desgastar a bateria ou célula. Faça um teste contra o HT do item (normalmente 10) a cada recarga, com um bônus de +1 para um sucesso decisivo na recarga, -1 para um fracasso, ou -2 para uma falha crítica. Um fracasso aplica um redutor de -2 no *próximo* teste de recarga e dobra o tempo necessário para recarregar. Uma falha crítica destrói a bateria ou célula completamente.



“Redirecionar” essa energia para PF pode ser *possível* em alguns cenários, mas não é eficiente. Cada bateria ou célula fornece uma quantidade de PF igual a (peso em kg) × 6 para alimentar habilidades, mágicas, etc., associadas a uma fonte de energia correspondente à sua origem metatecnológica.

Baterias ou células Alimentadas por (Tecnologia Alternativa) custam o dobro das comuns do mesmo tamanho.

Munição Física

Para a maioria das armas que disparam munição descartável, use os valores padrão listados para o tipo de munição correspondente. O **GURPS High-Tech** e **GURPS Ultra-Tech** são verdadeiras minas de ouro para esse tipo de informação!

Opcionalmente, use os seguintes pesos e custos *genéricos*, com base no tamanho do dispositivo. Esses valores abrangem o projétil, o propelente (que pode ser raro!), quaisquer microcircuitos, etc. Eles podem se aplicar apenas às capacidades metatecnológicas — uma arma metatecnológica pode usar munição

comum com resultados incomuns, mas apenas sua munição especial produz efeitos metatecnológicos. Por exemplo, um dispositivo baseado em um revólver S&W Safety Hammerless pode disparar projéteis normais de calibre .38... ou suas próprias “balas” especiais que o permitem disparar feixes de plasma!

Para um número de disparos igual à estatística Tiros da arma:

Tamanho do Dispositivo	Peso por Carga Completa*	Custo por Carga Completa*
MT -6 ou -5	0,025 kg	\$1
MT -4 ou -3	0,25 kg	\$10
MT -2 ou -1	0,75 kg	\$30
MT 0 ou +1	7,5 kg	\$300
MT +2 ou +3	75 kg	\$3.000
MT +4 ou +5	750 kg	\$30.000
MT +6 ou maior	7.500 kg	\$300.000

* Armas com carregadores incluem um. Carregadores adicionais vazios pesam 1/5 do peso acima e custam o dobro do custo acima.

PROJETANDO DISPOSITIVOS

Quase todas as classes principais de dispositivos de metatecnologia exigem considerações adicionais de projeto.

Importante: Não importa o que você esteja construindo, *nunca* adicione limitações de instrumentos (págs. MB116–117) às habilidades definidoras de metatecnologia — as desvantagens do equipamento são parte integrante de ser um equipamento! Da mesma forma, *nunca* inclua modificadores de poder (**GURPS Poderes**, págs. 20–29); as origens (Capítulo 2) substituem totalmente esses modificadores no caso da metatecnologia.

ACOPLÁVEIS

Um *acoplável* é um dispositivo projetado para ser instalado em outro equipamento, mundano ou metatecnológico, para aprimorá-lo ou conceder-lhe funcionalidade adicional; *por exemplo*, uma mira de rifle ou uma pedra mágica que encanta armas ou armaduras quando encaixada nelas. Um acoplável normalmente leva um minuto para ser afixado a um dispositivo e 15 segundos para ser removido. Instalá-lo exige um teste de habilidade baseado em IQ contra uma Perícia Profissional apropriada (Soldado conta para acopláveis de arma ou armadura), a perícia usada para operar o equipamento ao qual está acoplado *ou* a perícia usada para consertar esse equipamento com um bônus de +4. *Tempo Gasto* (pág. MB346) se aplica a este teste.

Em alguns casos, o equipamento que recebe o acoplável pode ser projetado para acomodá-lo, o que reduz o tempo de fixação para 10 segundos e o tempo de remoção para 2 segundos. Tal equipamento é adquirido com um fator de custo (pág. 14) de +0,1 por “entrada” acoplável e deve ser projetado para um tipo específico de acoplável (embora seja possível que projetos de metatecnologia posteriores usem propositalmente o mesmo mecanismo de fixação). Alguns acopláveis podem ser acoplados apenas a equipamentos especificamente projetados para acomodá-los, conferindo ao *acoplável* um FC de -0,1.

A maioria dos acopláveis só funciona quando instalados em equipamentos compatíveis — você não ganharia um bônus por uma mira acoplada a uma espada!

APARATOS

Aparatos são metatecnologias que lembram dispositivos inofensivos (relógios, anéis, amuletos, etc.) ou bem óbvios (por exemplo, uma antena parabólica gigante para uma máquina de controle do

clima). Seus poderes potenciais são tão variados quanto suas formas: um relógio que o torna invisível ao dar corda é um aparato — assim como um rádio que pode se comunicar com os mortos.

ARMADURAS, VESTIMENTAS, TRAJES MOTORIZADOS, E ESCUDOS

Metatecnologia na forma de armadura ou vestimenta raramente possui o mesmo MT do usuário. Use o MT que mais se aproxima do *peso* da peça de vestuário em questão. Como orientação: trate a vestimenta como um dispositivo com *quatro* MT a menos que o usuário (MT -4 para um humano de MT 0, MT -6 para um halfling de MT -2, etc.) para determinar o custo; *armadura leve (geralmente flexível)*, como *três* MT a menos; *e armadura pesada*, como *dois* MT a menos.

Para os trajes motorizados, considere (geralmente) os trajes flexíveis como *dois* MT a menos, exoesqueletos como *um* MT a menos, trajes de combate como o *mesmo* MT, e trajes de combate pesados como *um* MT a mais (eles são maiores que o usuário!). Enquanto tiverem energia, seu peso não sobrecarrega o usuário; *para compensar isso*, a metatecnologia de exoesqueleto e traje de batalha *deve* incluir Carga Útil (Estática) (pág. 23) suficiente para cobrir seu próprio peso. A maioria desses trajes também inclui Resistência a Dano, ST de Golpe, e ST de Levantamento, entre muitas outras características, algumas das quais são sugeridas Acessórios (especialmente Computador, HUD, e/ou Sistema Sanitário), Infravisão, Lacrado, Não Respira (com Absorção de Oxigênio ou Reserva de Oxigênio), Pulmões com Filtro, Rastreamento Ampliado, Resistência à Pressão, Resistência ao Vácuo, Sentido de Monitoramentos, Sentido Protegidos (Audição, Olfato, ou Visão), Super Salto, Telecomunicação (particularmente Comunicação a Laser Comunicação ou Rádio), Ultravisão, Visão Hiperespectral, Visão Noturna, Visão Periférica ou Visão 360 Graus, Visão Telescópica. Para inspiração sobre RD, ST e características apropriadas, veja *Trajes Motorizados* (**GURPS Ultra-Tech**, págs. 181–186).

Considere um escudo como *três* MT a menos que seu portador. Para economizar espaço, o Mestre pode usar a metacaracterística Bônus de Defesa (**GURPS Supers**, pág. 34) em vez de Defesas Ampliadas.

ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Armas metatecnológicas de combate à distância geralmente exigem etapas adicionais — possivelmente começando por tornar a habilidade subjacente adequada para uso!

- Se a habilidade tiver Imprecação (pág. MB106) ou funcionar como se tivesse — por exemplo, Controle da Mente — adicione Armado (pág. 29).
- Se a habilidade funcionar como Imprecação, mas em contato — por exemplo, Neutralizar ou Possessão — você deve primeiro torná-la à distância. Adicione Longa Distância (pág. MB107) e *depois* Armado.
- Para qualquer outra coisa, comece com a habilidade “como ela é”.

Veja o título apropriado abaixo para modificadores *adicionais*. Em todos os casos, a Magnitude é -2, a menos que seja alterada (veja *Magnitude Adicional*, pág. 32).

Armas Convencionais

Armas de fogo (“lançadoras de projéteis”) e armas de projéteis relacionadas. Todas têm Uso Limitado (pág. MB116), *quase* todas têm pelo menos um nível de Recuo Adicional (pág. MB115) e qualquer arma maior que uma pistola modesta tem



Magnitude Adicional (pág. 32). Mosquetes e revólveres ainda adicionam Recarga Lenta ao Uso Limitado, espingardas usam as regras para múltiplos projéteis e frequentemente adicionam Recarga Lenta, a menos que tenham um carregador, e qualquer arma baseada em uma semiautomática moderna adiciona Recarga Rápida ou *talvez* Recarga Acelerada (pág. 35). Mosquetes, armas de ação simples, etc. têm CdT 1; *qualquer arma que atire mais rápido precisa de Fogo Contínuo* (pág. MB105), sendo CdT 3 a cadência típica das semiautomáticas.

Armas de Feixe

Armas de raios, armas de plasma e qualquer coisa similar. Isso normalmente inclui armas construídas a partir de habilidades com Imprecação e aquelas que funcionam de forma parecida, quando recebem Armado. Uso Limitado (pág. MB116) é necessário; *Recarga Rápida ou Recarga Acelerada* (pág. 35) é comum, já que as convenções do gênero geralmente descrevem a troca de células de energia como algo bastante fácil.

Armas Motoras

Armas motoras de combate à distância são coisas como shurikens e fundas. Decida se o dispositivo metatecnológico é uma *arma de arremesso* (como uma shuriken) ou uma *arma de projétil* que usa munição (como uma funda).

Para uma arma de arremesso, adicione Uso Limitado (pág. MB116) com Arremesso (pág. 34) e Distância Motora (pág. 31). Se você também puder usá-la em combate corpo a corpo, adicione Limitação Regulável (pág. 32) para o Ataque Corpo a Corpo (pág. MB111).

Para uma arma de projétil, adicione Uso Limitado (1 disparo) com Recarga Rápida ou Recarga Acelerada (pág. 35) e Distância Motora (pág. 31).

Para qualquer arma que também funcione como uma arma comum de seu tipo, siga as diretrizes de *Armas de Combate Corpo a Corpo* (pág. 11) para calcular o custo e o peso. Para armas que causam dano *aprimorado* ou têm estatísticas melhores, adicione um Ataque Inato apropriado com o aprimoramento Baseado em ST (pág. 30).

Granadas e Explosivos

Granadas de mão exigem Retardo (pág. MB109) — geralmente Fixo, 1 ou 2 segundos — e Distância de Arremesso (pág. 29). As baseadas em Atribulação precisam de *pelo menos* um nível de Efeito de Área (pág. MB105); *as baseadas em Ataque Inato podem ter Efeito de Área*, mas mais comumente têm Explosão (pág. MB108); e *as baseadas em Obscurecer*, como granadas de fumaça, *podem* adicionar Efeito de Área. Adicione Uso Limitado (1 uso) para uma granada que pode ser recarregada e usada novamente — caso contrário, certifique-se de modificar o custo final em dinheiro para um dispositivo de uso único (veja pág. 34).

Explosivos não usam Distância de Arremesso, pois normalmente são colocados. Cargas moldadas possuem Divisor de Armadura (pág. MB105).

Projetores de Líquidos

Lança-chamas, pistolas d'água, canhões de água e dispositivos similares geralmente são construídos usando Ataque Inato com Jato (pág. MB107). Projeção Dupla (pág. MB108) e Sem Ferimento (pág. MB113) são adequados para metatecnologia que simula canhões de água, enquanto lança-chamas que disparam napalm ou gel pirofórico viscoso semelhante usam Cíclico (pág. MB104). Dependendo do que você estiver emulando, “maçaricos” de plasma podem até fazer *pedras* queimarem — adicione Divisor de Armadura (pág. MB105) e vários níveis de Incendiário (veja *GURPS Power-Ups 4: Enhancements*, pág. 19).

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Armas metatecnológicas de combate corpo a corpo (espadas, cajados, etc.) são simples. A arma base não é melhor nem pior do que uma arma comum do mesmo tipo — embora possa ser de qualidade superior, se o criador quiser pagar por isso! O único modificador exigido para características incorporadas é Ataque Corpo a Corpo (pág. MB111). Para armas que causam dano *aprimorado* ou têm estatísticas melhores, adicione um Ataque Inato apropriado, possivelmente com os vários novos modificadores de Ataque Corpo a Corpo (pág. 29).

BATERIAS DE ENERGIA

Outro clichê comum da ficção é o de equipamentos especiais que ajudam alguém a usar habilidades inatas preexistentes sem se exaurir. Compre isso como uma Reserva de Energia (pág. 27) e **GURPS Poderes**, pág. 119) adequada. Quase todas essas *baterias de energia* são Autoalimentadas (pág. 14) — embora algumas possam converter eletricidade (de baterias ou células de energia comuns) em alguma forma de energia exótica usada para alimentar habilidades paranormais.

CIBERNÉTICA

Metatecnologia pode ser “incorporada” a um sujeito. Há algumas considerações especiais ao consultar a *Tabela de Dispositivo Metatecnológico* (pág. 6) para tal parte *cibernética*:

Tamanho: A parte cibernética metatecnológica tem uma MT igual à sua penalidade de ponto de impacto, *mais* o MT do ser para o qual foi criada; *por exemplo*, uma mão cibernética (-4 para atingir) para um humano (MT 0) é um dispositivo com MT -4. Trate implantes no torso como dois MT a menos que o MT do usuário pretendido. Use o MT *completo* para implantes de corpo inteiro (por exemplo, reforço esquelético).

Custo em Dinheiro: Calcule normalmente e depois *dobre-o*.

Requisitos de Energia: O Mestre decide como isso funciona no mundo da campanha. Em algumas fontes, partes cibernéticas exigem recargas regulares, troca de baterias, etc.; *se for o caso*, essas necessidades normalmente dependem do tamanho do implante. Partes cibernéticas *podem* ser Autoalimentadas (pág. 14).

Use *Qual é Mesmo o Meu Tamanho?* (pág. 7) para determinar o peso — se for o caso. Implantes cibernéticos metatecnológicos *não* contam como carga. Eles fazem parte do corpo do dono!

A Legalidade (pág. 5) para a cibernética começa em CL3, mas pode ser menor para implantes que conferem capacidades destrutivas ou perigosas. Implantes que contêm armas ocultas são sempre de CL2 ou menos.

Em alguns cenários, a instalação de dispositivos cibernéticos parece ser surpreendentemente fácil, sem a necessidade de o paciente passar tempo se recuperando de uma cirurgia. Para uma abordagem mais realista, veja **GURPS Ultra-Tech**, págs. 207–208.

Por padrão, partes cibernéticas metatecnológicas são visíveis; *adicione Disfarçado* (pág. 14) *se não for o caso*. Para implantes cibernéticos de origem não supercientífica (Capítulo 2), o Mestre pode querer ajustar a aparência para se adequar à fonte. Por exemplo, partes “cibernéticas” encantadas podem ser enxertos de madeira viva, pedras brilhantes ou tatuagens animadas.

Cibernéticas metatecnológicas podem ser desativadas normalmente por forças que inibem sua origem. Para a maioria dos dispositivos, isso significa que a eletricidade pode danificá-los ou causar curto-circuito. Esse tipo de dano pode ser reparado normalmente. Além disso, alguns podem exigir manutenção.

Cibernéticas metatecnológicas borram tanto a linha entre equipamentos e habilidades que o Mestre tem o direito de exigir que os jogadores paguem *pontos* em vez de dinheiro pelos implantes de seus personagens. De toda forma, aqueles com dispositivos que substituem membros, extremidades, olhos, etc. *devem* adquirir as desvantagens apropriadas de partes do corpo ausentes com Mitigador (pág. MB113).

Opcionalmente, o Mestre pode controlar a quantidade de partes cibernéticas limitando o número de implantes que alguém pode ter — por exemplo, para HT/2, arredondado para baixo. Isso pode representar a capacidade do sistema imunológico de se adaptar a corpos estranhos. Conjuntos *combinados* (por exemplo, um par de braços ou olhos cibernéticos idênticos) contam como um único dispositivo para esse propósito.



CONSTRUCTOS

Robôs lacaios são um sucesso entre os Senhores do Mal! Construa esses *constructos* como personagens, usando pontos. Encontre seu custo em dinheiro como metatecnologia com base no total de pontos, considerando totais inferiores a 100 pontos como se fossem 100 pontos.

Muitos constructos têm a desvantagem Manutenção (pág. MB149). Requisitos de energia são outra história; *a maioria dos constructos tem a metacaracterística Máquina* (pág. MB262) e, portanto, requer combustível, baterias ou células de energia em vez de comida. Adicione Dieta Restrita (Baterias/Células de Energia) [-10] e determine as necessidades procurando o tamanho do constructo na *Tabela de Dispositivo Metatecnológico* (pág. 6); *por exemplo*, um robô MT 0 requer uma bateria Grande a cada 6 horas ou duas células de energia D a cada 8 horas. Colocar tudo em termos de dias simplifica os cálculos posteriores; nosso robô MT 0 precisa de quatro baterias Grandes ou seis células de energia D por *dia* para funcionar. Adicione Consumo Ampliado ou Consumo Reduzido para modificar este valor base. Isso não é *exatamente* o que as regras sugerem — e o Mestre pode decidir o contrário! — mas esta simplificação é o padrão do **GURPS Meta-Tech**.

FÁRMACOS

Medicamentos de uso único podem ter uma grande variedade de efeitos e exigem trabalho adicional para serem projetados.

Características Farmacológicas

Especifique o que a droga faz ao sujeito selecionando qualquer um dos seguintes efeitos, somando os custos em pontos conforme avança:

Vantagens: Use o valor total de pontos de cada vantagem que a droga concede (por exemplo, Reflexos em Combate contribui com 15 pontos).

Desvantagens: Use 1/10 do valor absoluto em pontos de uma desvantagem que a droga impõe ao sujeito caso ele fracasse em resistir. Se a droga *remove* temporariamente uma desvantagem, trate isso como uma *vantagem*, (veja acima), e use seu valor total (por exemplo, se neutralizar Paranoia, são 10 pontos).

Atributos: Trate os aumentos de atributos como vantagens e as reduções como desvantagens.

Perícias: Se a droga concede uma perícia ao sujeito, use o custo total em pontos dessa perícia. Se ela beneficia apenas alguém que já possui pontos nessa perícia, use *metade* desse valor.

Traços Inerentes: Trate características adicionais como se valessem 1 ponto cada — mas aquelas que causam danos (por exemplo, a necessidade de respirar uma atmosfera diferente) devem ser tratadas como desvantagens, danos, etc.

Dano: Se a droga causar dano, use o valor total em pontos daquele dano adquirido como um Ataque Inato (págs. MB42).

Cura: Drogas que restauram Pontos de Vida, Reserva de Energia, Pontos de Fadiga, etc. usam um valor igual ao custo em pontos para tantos níveis dessas características quantos forem curados.

Modificadores: Os modificadores Ataque Cardíaco, Atordoamento, Coma, Cumulativo, Incapacitação, e Irritante para Atribuição (págs. MB43) estão disponíveis e usam 1/10 do seu valor percentual como custo efetivo em pontos. Se a droga adicionar ampliações ou limitações às habilidades *existentes* do sujeito, leia o valor percentual como uma vantagem (se positiva) ou desvantagem (se negativa); *por exemplo*, uma droga que remove Incontrolável, -10% de um poder psi — um efeito positivo — adiciona 10 pontos.

O custo mínimo é 1 ponto.

A droga não é ruim. A droga é um composto químico.

— Frank Zappa

Duração Farmacológica

Todas as drogas têm uma duração base de um minuto e um atraso determinado pela forma (abaixo). Para modificar a duração, aplique Prazo Estendido (pág. MB109) ou Prazo Reduzido (pág. 32) ao valor *total* de pontos das características afetadas. Adicione Tempo Reduzido (pág. MB109) separadamente para reduzir o tempo de início inerente.

Resistência Farmacológica

Por padrão, as drogas *simplesmente funcionam* no sujeito — o simples ato de expor alguém é suficiente. Se uma droga for resistível, aplique Resistível (pág. MB116) ao valor *total* das características afetadas.

Forma Farmacológica

A forma física de um fármaco determina quanto tempo ele leva para afetar um sujeito (o atraso) e geralmente resulta em um ajuste adicional ao *modificador de custo base* (MCB) de sua origem; veja pág. 16. *Todas as formas são projetadas para serem fáceis de usar e normalmente não exigem teste de habilidade; se um teste de habilidade for necessário, adicione mais -0,1 ao MCB.*

Adesivo: Como uma pomada, mas aplicada em pedaços de papel ou pano para facilitar o uso (uma única manobra Preparar). *Atraso:* Imediato. -0,3 MCB.

Aerossol: Líquido pulverizado sobre o alvo. Geralmente armazenado em um atomizador. Leva um segundo para preparar e mais dois para pulverizar. Aerossóis podem ser feitos para afetar uma grande área; *o método de dispersão geralmente é algum tipo de recipiente reutilizável. Alvos que não respiram ou são Lacrados são imunes. Atraso:* Imediato. +0,4 MCB.

Fumável/Inalante: Inalado por meio de cachimbo, cigarro, etc. *Atraso:* 1d minutos. +0,3 MCB.

Granada: Líquido arremessado ou espirrado sobre o alvo. Armazenado em um frasco frágil ou em um saco fino e impermeável (por exemplo, uma bexiga) que se rompe com o impacto, ou em um recipiente impermeável mais resistente e borrifado com uma pistola d'água ou sifão. *Atraso:* Imediato. +0 MCB.

Injetável: Soro injetado no sujeito usando uma seringa ou arma similar. Uma seringa leva um segundo para ser preenchida e outro para injetar no sujeito; *qualquer RD a bloqueia. Uma droga que precisa penetrar em um ferimento exige um ataque que cause pelo menos 1 ponto de dano penetrante. Atraso:* Imediato. +0,4 MCB.

Pastilha: Tablete do tamanho de um polegar que, quando aceso, afeta todos que inalam sua fumaça. Preenche um único hexágono. Geralmente mantida embrulhada em tecido resistente ao fogo ou em um recipiente à prova de fogo, por motivos de segurança. Alvos que não respiram são imunes. *Atraso:* Imediato. +0,5 MCB.

Pílula: Pó comprimido que pode ser engolido ou mastigado. Armazenado em qualquer recipiente à prova d'água. *Atraso:* 1d×10 minutos. -0,55 MCB.

Pó: Soprado ou arremessado contra o alvo, ou colocado em comida ou bebida. Guardado em um pequeno saco, pote ou qualquer recipiente hermético ou à prova d'água; *“granadas” de pó arremessáveis geralmente usam recipientes quebráveis*, como granadas comuns. Alvos que não respiram são imunes ao pó soprado. *Atraso:* 1d minutos. -0,6 MCB.

Pomada: Creme aplicado na pele nua. Armazenado em recipiente à prova d'água: pote, tubo, etc. As pomadas podem ser espalhadas em pedaços de papel ou tecido para uma aplicação rápida (exige uma única manobra Preparar). Deve entrar em contato direto com a pele — qualquer RD, armadura, proteção, etc., interrompe o efeito automaticamente. *Atraso:* 1d minutos. -0,6 MCB.

Potável: Líquido potável. Armazenado em qualquer recipiente à prova d'água. Leva 1d segundos para beber. *Atraso:* 1d minutos. -0,6 MCB.

Tamanho, Custo e Peso Farmacológicos

A maioria das pílulas tem MT -13 (e, portanto, custam 0,85 × riqueza inicial da campanha por ponto); *adesivos*, MT -9; *inaladores*, MT -8; e *pomadas*, pastilhas e fumáveis, MT -7. Potáveis, granadas e pós têm o tamanho do recipiente — MT -7 para um frasco típico de poção de fantasia genérico. Trate aerossóis e injetáveis como MT -12.

Ao calcular o custo, a origem frequentemente modifica o preço por meio do modificador de custo base (pág. 16), que é posteriormente ajustado para a forma. Nem todas as características *fazem sentido* para uma origem específica, claro! Em todos os casos, divida o custo final por 5 para uso único.

É improvável que o preço se alinhe ao de medicamentos do mundo real, mas o Mestre pode aplicar *Escalonando Custos Pela Frequência dos Itens* (pág. 8) conforme desejar.

Os produtos farmacológicos são, por natureza, “autoalimentados”. Ignore a necessidade de energia.

O peso usa *Qual é Mesmo o Meu Tamanho?* (pág. 7) e frequentemente é insignificante. Se o volume for necessário, considere que cada 1 kg equivale a 1 litro de líquido.

Os fármacos *podem* ser mais baratos tornando-os “maiores”. Isso significa que demoram mais para serem administrados (bebidos, injetados, pulverizados, etc.). O tempo é proporcional ao peso; *portanto*, +2 MT multiplica o tempo necessário por 10 e +1 MT praticamente o triplica.

O custo e o peso do *recipiente* são separados, embora muitas vezes desprezíveis.

GERADORES DE ENERGIA

Um tipo comum de “bateria” encontrado na ficção gera eletricidade a partir de outra fonte de energia, ou vice-versa. Alguns exemplos extraem energia do nada!

Construa esses *geradores de energia* com Criar Energia Interna (veja pag. 24). Se estiver convertendo um tipo de energia em outro, adicione Transmutação (Energia) a (Energia), -50%. Aplique um modificador semelhante se precisar usar matéria sólida de alguma forma, embora possa ser mais custoso (veja **GURPS Poderes**, pag. 94). Geradores ainda usam baterias, mana, etc.; adicione Autoalimentado (pag. 14) se não for o caso.

Geradores de energia são classificados com base no peso dos dispositivos que conseguem alimentar. Por exemplo, um gerador magitecnológico que transforma mana ambiente em eletricidade com Criar Eletricidade Interna 3 pode alimentar até 45 kg de dispositivos elétricos. Esta é uma abstração deliberada — lidar com watts e joules na mesa de jogo pode travar completamente a sessão.

METATECNOLOGIA DESVANTAJOSA

Alguns dispositivos metatecnológicos impõem desvantagens a quem os utiliza. Crie-os normalmente, mas use o valor em pontos *absoluto* das desvantagens que eles impõem (por exemplo, trate uma desvantagem de -10 pontos como 10 pontos). Desvantagens e vantagens podem ser combinadas.

MUNIÇÃO

Em vez de *ser* uma arma de projétil, um dispositivo de metatecnologia pode ser *munição* para esse tipo de arma. Veja *Exemplos de Tamanho de Objeto* (pag. 7) para MT típico de munição. Sempre divida o custo da metatecnologia por 5, pois a munição é de uso único. Adicione o custo final da metatecnologia ao custo da munição padrão, como de costume.

Balas ou projéteis com efeitos adicionais — mas sem dano aumentado — usam as regras para modificar armas (pag. 10). Flechas, virotes e outras munições de armas motoras de projétil usam a ST mínima da arma para determinar o dano. O dano pode ser aumentado construindo o projétil como um acompanhamento ou em substituição ao dano normal da arma.

Para munição que troca dano por outro efeito, calcule o valor efetivo do ataque causador de dano como uma vantagem (geralmente Ataque Inato) e subtraia isso do custo em pontos do efeito substituto (por exemplo, Retenção). Se a diferença for 0 ou menos, trate o efeito substituto como se fosse uma qualidade para os propósitos do dispositivo.

Você não se torna um vilão de alto nível da noite para o dia.

— Austin Grossman
Soon I Will Be Invincible

POTENCIALIZADORES, AMPLIADORES, MITIGADORES, ABAFADORES, E NEUTRALIZADORES DE PODER

A ficção está repleta de itens que afetam os poderes e habilidades inatas dos personagens:

Potencializadores de poder aumentam todo o poder do usuário! Construa um dispositivo assim — normalmente um item pequeno e portátil, como um anel ou colar — com níveis de Talento de poder para esse poder.

Ampliadores de poder aumentam uma habilidade específica existente do usuário. Construa esses dispositivos com níveis dessa habilidade ou ampliações aplicadas à ela. *Mitigadores de poder* removem limitações de uma habilidade preexistente. Em ambos os casos, o custo em pontos usado para calcular o valor da metatecnologia é o valor máximo em pontos dos benefícios concedidos; *se essa quantidade de pontos não for suficiente para aumentar as capacidades de um determinado usuário conforme especificado*, ele não recebe o benefício.

Abafadores de poder ou *neutralizadores de poder* removem os poderes ou habilidades do alvo enquanto estão sendo usados ou ativados. Construa esses dispositivos com uma forma adequada de Neutralizar (**GURPS Poderes**, págs. 96–97), possivelmente com modificadores.

VEÍCULOS

Existem duas maneiras de construir veículos metatecnológicos. A primeira é criar um veículo do zero, exatamente como se fosse um personagem; o *suplemento GURPS Template Toolkit 2: Races é útil para isso*. Em seguida, use as diretrizes de *Constructos* (pag. 11) para transformar os resultados em metatecnologia.

A segunda abordagem é partir de um veículo existente e modificar suas estatísticas. Se você não tiver as estatísticas do veículo desejado, “Describing Vehicles” (*Pyramid* #3/120: *Alternate GURPS V*, págs. 9–19) quase certamente fornecerá tudo o que você precisa. Para calcular o custo em dinheiro das modificações, consulte o MT do veículo na *Tabela de Dispositivo Metatecnológico* (pag. 6). A maioria das características padrão dos veículos pode ser aumentada ou diminuída de maneira relativamente simples, mas algumas exigem definições especiais:

ST/PV: Ao aumentar ST ou PV para um veículo de MT +1 ou maior, aplique a limitação Tamanho (págs. MB15, MB16). Lembre-se de que um veículo sem motor (como uma carruagem) tem ST 0; *se o veículo modificado puder funcionar sozinho sem ser rebocado*, remado, etc., aumente a ST a partir de 0 e modifique o Deslocamento (veja pag. 14). Você também pode comprar ST de Levantamento e ST de Golpe diretamente para aumentar a capacidade de carga, o dano por encontro, etc.

Mnb/IE: O Bônus/Penalidade da Manobrabilidade é um modificador para Deslocamento Ampliado: +5% ou -5%, respectivamente, por +1 ou -1 em Manobrabilidade. Calcule o custo

em pontos do Deslocamento Ampliado do veículo — tanto o valor inicial quanto qualquer adicional adquirido durante a personalização — e calcule a Manobrabilidade como uma porcentagem disso. Portanto, cada +1 em Manobrabilidade custa 1 ponto por nível de Deslocamento Ampliado, mínimo de 1 ponto por +1. O Índice de Estabilidade pode ser comprado da mesma forma: cada +2 em IE é uma ampliação de +5% para o Deslocamento Ampliado; *portanto*, IE custa 1 ponto por +2.

HT: Veículos que são resistentes a sobrecarga (aguentam o tranco!), possuem sistemas mais robustos, etc., apresentam HT mais alta. Compre isso da maneira normal. Além disso, veículos especiais podem frequentemente ser levados além dos limites de seus equivalentes comuns. Represente isso com uma Reserva de Energia (Mundana) (pág. 27). Esta pode ser gasta apenas em esforço adicional (considere o aumento de velocidade como correr, nadar ou voar) — incluindo esforço adicional em combate — e manobras (como pular), e não pode ser drenada por Ataques por Fadiga, privação (por exemplo, perda de sono) ou similares.

Deslocamento: A Aceleração equivale ao Deslocamento Básico para veículos terrestres e aquáticos: 5 pontos compram +1 para Aceleração. Para veículos aéreos, a Aceleração é a Velocidade Básica $\times 2$, e 2 pontos compram +1. A Velocidade Máxima resulta da aplicação de Deslocamento Ampliado à velocidade terrestre, aquática ou aérea; *para aumentar a Velocidade Máxima*, compre mais Deslocamento Ampliado (mas observe que a Velocidade Máxima aumenta *automaticamente* em proporção à Aceleração, sem custo de pontos adicional). Se um veículo não tiver Velocidade Básica, calcule-a como $(DX+HT)/4$ para esse propósito; *a DX geralmente é 0*, mas nem sempre (veja abaixo). Veículos que antes não tinham motor (por exemplo, carruagens), mas que agora podem se mover por conta própria (por exemplo, carruagens com motores) começam com Deslocamento Básico igual a $1/10$ de sua ST. Cada aumento de 10% em sua ST base permite a compra de uma quantidade proporcional de Deslocamento Básico. Vários modos de deslocamento são possíveis, mas a custo total; *por exemplo*, um carro que pudesse dirigir na estrada ou operar como um submersível teria Deslocamento terrestre e aquático.

Carga/Ocp: O espaço que a carga e os ocupantes de um veículo ocupam é a Carga Útil. O peso total dessas coisas em toneladas é a Carga; *a capacidade de carga é igual à Carga menos 0,1 tonelada por ocupante*. Multiplique as toneladas por 1.000 para converter para kg. A Carga Útil normalmente é baseada na Base de Carga: cada nível adicional de Carga Útil fornece capacidade aumentada igual à Base de Carga/10

kg. Para veículos sem motor, que têm ST 0 e, portanto, nenhuma Base de Carga, calcule a Carga Útil como $(PV \text{ ao quadrado})/100$ kg por nível. Veículos pressurizados, lacrados ou capazes de operar no vácuo precisam de Resistência à Pressão (pág. MB84), Lacrado (pág. MB68) ou Resistência ao Vácuo (pág. MB84), que protegem automaticamente a Carga Útil; *aqueles que fornecem atmosfera para os ocupantes precisam comprar Não Respira a 1/5 do custo*. Veículos com acomodações de longo prazo requerem pelo menos 1.000 kg de Carga Útil por ser de MT 0 que eles podem acomodar, o que cobre suporte de vida, comida, água, etc.; acomodações de curto prazo precisam de apenas 100 kg por ocupante.

Distância: Essa é a distância que um veículo pode percorrer com um abastecimento completo. Um veículo que consome combustível de forma mais eficiente pode ir mais longe; *compre um aumento da Distância como Consumo Reduzido: um nível dá Distância $\times 1,5$, dois níveis $\times 3$, três níveis $\times 20$ e quatro níveis $\times 100$* . O Mestre pode permitir Não Come nem Bebe para veículos com Distância “infinita”. Veículos que anteriormente não tinham uma Distância definida podem, em vez disso, ter uma como uma desvantagem de -20 pontos; *sua Distância começa em $12 \times$ Deslocamento em milhas*. Adicione Consumo Ampliado para veículos com Distância menor que o normal; *cada nível reduz pela metade a duração operacional*. Para funcionar, veículos metatecnológicos precisam de baterias ou células de energia apropriadas ao seu tamanho, além de qualquer combustível que veículos de seu tipo exijam.

DX/IQ: Um veículo que não se controla tem DX 0 e IQ 0 e, consequentemente, Per 0 e Vont 0. Se adquirir autonomia como uma de suas habilidades aprimoradas, aumenta a DX e IQ a partir de 0. Um veículo com seu próprio valor de IQ agirá de acordo com seus próprios interesses, a menos que seu dono também o compre como Aliado. Uma DX maior que 0 também lhe dá a capacidade de tentar suas próprias defesas ativas e agir por conta própria na sequência de turnos de combate; *calcule sua Velocidade Básica normalmente*. Para veículos não autônomos, DX e Velocidade Básica não podem ser aumentadas ou diminuídas e não têm efeito em suas ações.

Existe um carro aéreo chamado Pushpaka que brilha como o sol, que o poderoso Ravana tomou à força...

— O Ramayana

MODIFICADORES DE METATECNOLOGIA

Após calcular o custo de uma metatecnologia com base em suas habilidades especiais, é possível alterar como certas regras afetam usando os *modificadores* abaixo — nem todos se aplicam a todos os dispositivos. Esses modificadores afetam seu custo em dinheiro como metatecnologia, não o preço do item mundano subjacente. Para modificar o item subjacente, use as regras usuais para tais equipamentos, que não afetam o preço da metatecnologia.

Fator de Custo (FC): Cada modificador tem um “fator de custo” (FC). Vários modificadores são “acumuláveis”, exceto quando indicado o contrário. Para encontrar o custo *final*, multiplique o custo em dinheiro da metatecnologia por $(1 + FC \text{ total})$; *por exemplo*, um dispositivo com Exige Esforço (-0,1 FC) com Autoalimentação (+4 FC) tem $1 + -0,1 + 4 = 4,9 \times$ custo. O FC *total* mínimo é -0,8.

Autoalimentado: O dispositivo não requer baterias, células de energia ou alimentação externa para funcionar. Se sua origem (Capítulo 2) já implica que ele não precisa dessas coisas, ele não sofre os efeitos negativos associados à sua origem no que diz respeito a *alimentá-lo* (somente); *por exemplo*, um dispositivo encantado pode ter “mana interno” e funcionar mesmo em zonas de mana nulo. +4 FC.

Descomplicado: O dispositivo não exige testes para ser usado. +1 FC. Combinado com Autoalimentado, o dispositivo é considerado “sempre ativo”. Mutuamente exclusivo com Sem Esforço e Exige Esforço.

Disfarçado: Os aspectos extraordinários do dispositivo não são aparentes. Cada -1 nos testes para descobrir sua verdadeira natureza, até -10, acrescenta +0,2 FC.

Enrijecido: O dispositivo recebe um bônus de +3 em testes de HT contra energia ou forças que podem desativá-lo (eletricidade, para a maioria dos casos) por +0,3 FC, ou +8 em testes de HT por +0,5 FC. Se *não puder* ser desativado, isso equivale a +1 FC. Dispositivos Autoalimentados não *precisam* deste modificador, embora ainda possam ser desativados sem ele.

Exige Esforço: O dispositivo é difícil de usar ou apresenta falhas. Cada -1 em estes para utilizá-lo, até -5, acrescenta -0,1 de FC. Mutuamente exclusivo com Sem Esforço.

Gastador: O dispositivo é energeticamente ineficiente. Duração ou número de usos reduzidos pela metade equivale a -0,2 FC, reduzidos a um quarto vale -0,4 FC, e assim por diante. Se o dispositivo precisar de alimentação externa quando normalmente não precisaria, isso equivale a um FC fixo de -1.

Invocável: Você pode invocar seu dispositivo até você. Isso quase sempre acompanha Leal, mas não é obrigatório. Por +9 FC, ele retorna a você usando locomoção *terrestre* (rolando, deslizando, etc.), ou *movimento aquático ou subaquático*, com um Deslocamento igual a metade do HT do objeto, arredondado para cima; *por +19 FC*, ele *voa* até você com um Deslocamento igual ao HT do objeto. Compre cada modo separadamente. Velocidades podem ser aumentadas por um múltiplo inteiro do Deslocamento base por +1 FC adicional, até qualquer limite que o Mestre permitir; *o Mestre também pode permitir +49 FC para algo que se teletransporte até você instantaneamente. Em todos os casos*, adicione -0,5 FC se for necessário gesticular, gritar uma palavra de comando, etc.; *caso contrário*, a invocação exige apenas um comando mental. Por +4 FC fixo, o dispositivo eventualmente encontrará o caminho de volta para você por inexplicavelmente — ou seja, ao capricho do Mestre.

Limitado/Leal: As habilidades do dispositivo funcionam apenas para uma pessoa específica, exigem um código para ativação ou não podem ser usadas por ninguém além do usuário autorizado. Se o usuário atual puder transferir sua autorização para outra pessoa, adicione +1 FC. No entanto, se o item não

puder ser transferido para um novo usuário, Limitado/Leal é uma desvantagem: -0,2 FC se funcionar apenas para uma nação, religião ou raça específica; -0,4 FC se funcionar apenas para um tipo específico de criatura ou povo de uma determinada cidade; -0,6 FC se funcionar apenas para todos os membros de uma família específica ou aqueles que são “dignos”; ou -0,8 FC se funcionar apenas para uma pessoa *específica*.

Metamórfico: O dispositivo pode mudar de forma e/ou tamanho. Adicione +0,1 FC para cada forma adicional; *se qualquer forma for possível*, adicione +4 FC fixos. Se ele puder mudar de tamanho, cada ± 1 MT adiciona +0,1 FC, reduzido pela metade se puder assumir apenas seu tamanho original e um outro tamanho específico, mas nenhum tamanho intermediário; *por exemplo*, MT -3 ou MT -6, mas não MT -4 ou -5. Isso vale apenas para a metatecnologia! O *item subjacente* custa o que custa sua forma mais cara, mais *metade* do preço de todas as outras formas, até no máximo 5 vezes o preço de sua forma mais cara.

Opera no Vermelho: Se a penalidade ao usar esforço adicional (veja pág. 4) com o dispositivo for de -1, e não -2, por aumento de +5%, adicione +2 FC; *se for de -1 por +10%*, adicione +5 FC; *e se for de -1 por +20% (o melhor possível)*, adicione +19 FC. Se os testes de esforço adicional forem baseados no melhor entre IQ e outro atributo (qualquer coisa, *exceto* ST), adicione +1 FC fixo.

Poupador: O dispositivo é energeticamente eficiente. Dobre a duração da operação ou número de usos por +0,2 FC, quadruplique por +0,4 FC, e assim por diante. Mutuamente exclusivo com Gastador.

Reparos Fáceis: Os reparos no dispositivo levam menos tempo e custam menos. Uma redução de -10% adiciona +1 FC; uma redução de -20% (a melhor possível) adiciona +4 FC.

Sem Esforço: O dispositivo é fácil de usar. Para cada +1 nos testes de operação, conserto, ou modificação — e para a margem de fracasso necessária para uma pane (veja pág. 4) — adicione +4 FC. Para +2, adicione +19 FC. Em NT5+, um bônus igual a $+NT/2$ (arredondado para cima) adiciona +99 FC.



CAPÍTULO DOIS

ORIGENS DE

METATECNOLOGIA

A origem padrão do **GURPS Meta-Tech** para seus dispositivos é superciência (pág. 19), mas, como mostra este capítulo, muitas outras *origens* são possíveis. O Mestre decide quais origens existem em sua campanha. Ele pode permitir que as pessoas que criam ou compram dispositivos de metatecnologia escolham entre elas, ou atribuir origens específicas a tipos de metatecnologia; *por exemplo*, em um jogo de alta fantasia, a maioria das metatecnologias pode ser composta por itens encantados (pág. 18), enquanto os fármacos (págs. 12–13) são alquímicos (abaixo). Se algumas origens forem mais raras do que outras, veja *Escalonando Custos Pela Frequência dos Itens* (pág. 8) para obter orientações sobre como ajustar preços.

Cada origem inclui as seguintes informações:

Nome: Sinta-se à vontade para alterar esse nome conforme o cenário! Considere um mundo NT(5+1)^ onde dispositivos de metatecnologia são híbridos de itens encantados e alta tecnologia (a seguir). O **GURPS Meta-Tech** se refere a essa combinação como “magitecnologia” — mas se a “força ódica” alimenta tais dispositivos na campanha, “ódico” seria um nome de origem mais apropriado do que *qualquer* um desses outros.

Exemplos: Casos da origem alegados na vida real ou encontrados na ficção.

Descrição: Breve explicação da origem e do que ela pode abranger.

Uso: Quais perícias governam os dispositivos dessa origem.

Modificador de Custo Base (MCB): Estatística usada para encontrar um multiplicador de custo em dinheiro para *todas* as metatecnologias dessa origem. Categorias ou opções específicas às vezes ajustam isso. Este *não* é um fator de custo (pág. 14) — o custo final é o **custo base × (1 + MCB total) × (1 + FC total)**. Portanto, você pode ignorar o MCB total 0. O MCB total *mínimo* é -0,8.

Diferenças: O que distingue essa da origem padrão superciência: métodos alternativos de alimentação, operações necessárias antes do uso, limites de tamanhos ou tipos, e assim por diante.

Alquímica

Exemplos: Criação de poções em MMORPGs; textos alquímicos históricos como os de Paracelso ou Alberto Magno.

Descrição: Itens alquímicos dependem de reagentes para funcionar. Não há NT mínimo, mas a alquimia é por tradição NT3+.

Uso: A perícia para operar é sempre Alquimia (pág. MB175).

MCB: -0,05 (mas veja abaixo).

Em vez de baterias, a metatecnologia alquímica usa uma variedade de poções — mana capturado, *élan vital*, sangue de unicórnio ou de dragão, etc. — para alimentar os dispositivos. Elas têm o mesmo peso e custo que baterias comuns, mas são mais frágeis. Em combate, as câmaras de reagentes de dispositivos alquímicos podem ser miradas com um redutor adicional de -3; *se algum dano penetrar a RD*, o dispositivo sofre uma pane, pois o conteúdo da câmara se derrama ou quebra. A *qualquer* momento, jogue 1d em uma queda, tropeço, etc.: 1–4 significa que nada acontece, mas 5–6 significa que as câmaras de reagentes quebram e o dispositivo sofre uma pane.

Consertar esse tipo de pane é uma questão de limpar o dispositivo e substituir seus reagentes, um conserto menor (pág. MB484). Um dispositivo pode ser construído para amortecer impactos, ter recipientes de metal não reativos para líquidos, etc., reduzindo a chance de “quebra da bateria” para 1 em 6; *isso adiciona +0,05 MCB*.

Opcionalmente, o Mestre pode determinar que dispositivos alquímicos contêm componentes perigosos e voláteis! *Em vez* das regras acima, jogue 1d em caso de falha crítica ou dano significativo (acima de PV/2): 5–6 significa um mau funcionamento catastrófico. Usar reagentes caros, que valem ao menos 50% a mais, reduz esse risco para apenas um resultado 6. Ainda assim, falhar em um teste de esforço adicional também ativa exige um teste, com um mau funcionamento ocorrendo com um resultado 6. O mau funcionamento se manifesta como explosões, fumaças tóxicas, rajadas de energia mágica descontrolada, etc. — o Mestre deve avaliar os efeitos apropriados à natureza do dispositivo e seus reagentes. Isso resulta em MCB -0,25.

Fármacos (pág. 12) alquímicos ignoram tudo isso e “simplesmente funcionam”. Eles têm MCB 0, mais o MCB de sua forma.

Talismãs e amuletos como os da pág. 220 de **GURPS Magia** não possuem partes vulneráveis. Crie-os como itens encantados (pág. 18), mesmo que sejam alquímicos.

Alta Tecnologia

Exemplos: A maioria das geringonças de filmes de espionagem ou suspense tecnológico, como as máscaras realistas da série *Missão: Impossível*.

Descrição: Os efeitos resultam do acesso à tecnologia de ponta, de uma melhor compreensão da física, química, etc. subjacentes do que a maioria, ou de viver em uma cultura com um NT mais alto do que o NT de referência da campanha.

Uso: Inalterado.

MCB: Veja abaixo.

Essa origem confere ao objeto um custo *base* mais alto. Para determinar o custo adicional, decida qual é o nível tecnológico (pág. MB22) do dispositivo e qual é o NT do cenário. Cada NT à frente do cenário dobra cumulativamente o custo base (por exemplo, itens de NT10 em um cenário de NT8 têm custo ×4, correspondendo a +3 MCB), antes de aplicar quaisquer fatores de custo. Para tecnologia de “NT tardia” que aparece cedo, considere “meio NT”, multiplicando o custo por 1,5 (+0,5 MCB). Não ajuste o preço pela frequência dos itens (pág. 8) — este multiplicador baseado em NT leva em consideração automaticamente a raridade do item no cenário.

O Mestre tem a liberdade de atribuir um NT nominal a dispositivos com esta origem, mas pode ignorar o aumento de preço listado em *Nível Tecnológico e Equipamentos* (pág. MB27) para PdJs que começam com equipamentos de metatecnologia. As regras do **GURPS Meta-Tech** foram elaboradas para serem equilibradas, mesmo se as considerações de NT forem ignoradas. No entanto, o acesso a esta fonte pode exigir a vantagem de NT Alto (pág. MB23) — e possivelmente um Antecedente Incomum!

Amuletos Espirituais

Exemplos: Amuletos de Caminho/Livro em **GURPS Taumatologia**; a maioria dos auxiliares xamânicos do mundo real.

Descrição: As habilidades do dispositivo se originam de um espírito vinculado a ele. Qualquer tipo de espírito é possível: anjo, demônio, fantasma, espírito da natureza (a menos que o Mestre reserve esses para a origem natural/paranatural, págs. 18–19), etc. Para ideias, veja o **GURPS Template Toolkit 4: Spirits**.

Uso: Conhecimento Oculto (Conhecimento Espiritual) (pág. MB191), Ocultismo (pág. MB214), ou Perícia Abrangente (Pneumatologia) (pág. MB216) substituem Operação de Aparelhos Eletrônicos.

MCB: -0,2 (mas veja abaixo).

Espíritos costumam ser teimosos e sempre detestam ser usados contra sua vontade. Para simular isso, testes de ativação são *disputados*. Faça uma Disputa Rápida baseada em *Vontade* de Conhecimento Oculto (Conhecimento Espiritual), Ocultismo-3, ou Perícia Abrangente (Pneumatologia), contra o Poder do espírito. O poder depende da complexidade do item (veja *Limitando Dispositivos de Metatecnologia*, pág. 6, e *Desenvolvedor*, pág. 24): 10 se Simples, 15 se Médio, 20 se Complexo ou 25 ou mais se Espantoso. Amuletos com espíritos *voluntários* que exigem testes sem disputa baseados em IQ têm MCB -0,1.

Amuletos podem ter seus espíritos desvinculados — geralmente com pouco esforço — por aqueles que sabem fazê-lo. Os métodos de desvinculação dependem da campanha, mas, a menos que exijam características especiais (por exemplo, Antecedente Incomum), qualquer um pode fazer um teste de Ocultismo para descobri-los. Dispositivos alimentados por espíritos podem ser consertados fisicamente com as perícias apropriadas, mas desvincular é uma avaria que requer um conserto maior (pág. MB485) com uma das perícias acima.

Se espíritos e magia estiverem interligados, o nível de mana *também* afeta os amuletos, adicionando -0,1 MCB.

Artefatos Chi

Exemplos: Diversos itens de histórias e mitologia *xianxia*.

Descrição: Artefatos chi são objetos que foram imbuídos ou absorveram o “chi vivo” de seu criador ou ambiente.

Uso: A perícia para operar se torna Meditação (pág. MB211).

MCB: +0,05.

É difícil se familiarizar com equipamentos que têm origem no chi. Geralmente, há uma penalidade maior do que o normal pela falta de familiaridade (pág. MB169): divida o custo total em pontos de personagem das habilidades do dispositivo por 5, arredonde para cima e use isso como o valor da penalidade — se der um resultado pior do que o -2 habitual. Para remover essa penalidade, é necessário praticar *cinco* vezes mais do que o normal.

Artefatos Chi geralmente são Autoalimentados (pág. 14), embora algumas habilidades possam ter Custo Fadiga (pág. MB111).

Cósmica

Exemplos: O caderno Death Note do anime homônimo; as Joias do Infinito ou Nulificador Supremo do Universo Marvel; a Triforce de *The Legend of Zelda*.

Descrição: Dispositivos cósmicos estão além da compreensão da mente mortal e da habilidade das mãos humanas — são coisas como fragmentos de uma divindade ou partes do próprio cosmos.

Uso: Nenhuma perícia para operar é necessária! Desde que seu IQ atual e modificado permanecer em 3+, a ativação é automática. Se uma margem for necessária (por exemplo, para resistir), use uma margem de IQ menos três. Acertar um alvo ou usar esforço adicional *ainda* exige um teste.

MCB: +3,5.

A metatecnologia cósmica *não* tem pontos fracos. *Não* exige testes de habilidade, permite esforço adicional com a penalidade normal de -1 a cada +5% (dobrada com Opera no Vermelho, pág. 15) e funciona em *qualquer lugar*. Além disso, a maioria desses dispositivos é Autoalimentada (pág. 14).

Cultural

Exemplos: Quase qualquer coisa feita por elfos ou anões em *O Senhor dos Anéis*.

Descrição: A criação desses dispositivos envolve segredos conhecidos apenas por uma cultura ou raça específica, que lhes permite forjar armas, armaduras e outros equipamentos que parecem (ou são!) sobrenaturais, e cujos princípios subjacentes outras culturas não conseguem compreender.

Uso: Inalterado em NT5+, caso contrário use Operação de Máquinas (pág. 35) ou outra perícia apropriada. Conhecimento Oculto de uma cultura específica também pode ser exigido, ou até substituir todas as demais perícias.

MCB: 0.

Para operar um dispositivo com essa origem, o usuário deve pertencer à cultura apropriada ou ter sido ensinado por ela, conforme indicado pela Familiaridade Cultural, seu Idioma materno, um Antecedente Incomum, etc. Multiplique o custo *final* em dinheiro por 1,5 quando membros de outra cultura comprem tais coisas.

Dieselpunk

Exemplos: Tecnologia dos RPGs *Mutant Chronicles* ou *Children of the Sun*, ou do filme *Rocketeer* (1991).

Descrição: Dispositivos dieselpunk são superdimensionados e funcionam — sem surpresa! — com combustível líquido. O NT mínimo é (5+2).

Uso: Operação de Máquinas (pág. 35) substitui Operação de Aparelhos Eletrônicos.

MCB: -0,05.

O Mestre provavelmente deveria restringir os dispositivos dieselpunk a MT 0 ou maiores. Seus requisitos de energia são atendidos por um motor a diesel embutido que consome 6 × (peso do dispositivo base em toneladas) galões/hora (um galão equivale a 4 litros). Isso faz com que o peso final do dispositivo seja o dobro de seu peso base; *dispositivos que usam Qual é Mesmo o Meu Tamanho?* (pág. 7) *calculam o peso como se fossem um MT maior. Um galão de diesel*, com 4 litros, custa \$1,25 e pesa 3 kg. O peso típico do tanque de combustível — *não* incluído no peso do dispositivo! — é de 0,5 kg por galão que ele pode armazenar. Dispositivos dieselpunk *não podem* ser Autoalimentados (pág. 14).

Estranho

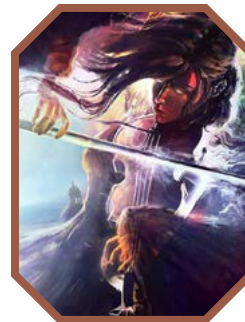
Exemplos: A máquina do tempo de *Primer* (2004); os zumbis de *Zumbis na Neve* (2009).

Descrição: Dispositivos construídos com base em ciência estranha, interações com reinos estranhos ou métodos tecnológicos “impossíveis” e/ou mal compreendidos.

Uso: Ciência Estranha (pág. MB188) substitui Operação de Aparelhos Eletrônicos.

MCB: 0.

Os efeitos de metatecnologias estranhas podem ser alterados ou interrompidos por outras tecnologias estranhas, ou simplesmente pela compreensão de seu funcionamento. Eles podem ser anulados por qualquer antipoder, Estático ou Neutralizar, em vez de exigir um específico.



Itens Encantados

Exemplos: A maioria dos “itens mágicos” são de RPGs ou videogames.

Descrição: A maioria dos sistemas de magia do **GURPS** oferece um método de encantamento, mas em cenários com vários sistemas, o Mestre pode querer escolher apenas um deles.

Uso: Taumatologia (pág. MB225) substitui Operação de Aparelhos Eletrônicos. Testes de esforço adicional usam Taumatologia baseada em *Vontade*, e falhas críticas significam um teste na tabela de falhas críticas do sistema de magia, se houver uma.

MCB: -0,1 (mas veja abaixo).

Em vez de baterias, um item encantado exige uma Gema de Energia (**GURPS Magia**, págs. 20, 69–70) ou mana ambiente, ou consome 1d-3 de pontos da Reserva de Energia (Magia) por uso. Um determinado dispositivo pode exigir mais de um desses três — e possivelmente uma bateria mundana também. Cada requisito além do primeiro adiciona -0,1 MCB. Todos os quatro resultariam em MCB -0,4.

Se uma Gema de Energia for necessária, seu tamanho em pontos de energia é (dobro do peso da bateria em kg)/3, arredondado para cima, mínimo de 1 ponto. Isso alimenta o dispositivo pelo tempo indicado para baterias — não células de energia. Em MT -7 ou menos, considere “T/6 horas”; por exemplo, um amuleto MT -7 precisa de uma Gema de Energia de 1 ponto, o que o permitiria funcionar por seis horas ou um ciclo completo de disparos (para armas) antes de precisar de substituição.

O Mestre pode especificar requisitos diferentes para diferentes sistemas de magia. Por exemplo, itens encantados com magia de Caminho Ritualístico podem exigir o modificador Gasto Adicional de Tempo em todas as habilidades e um teste apropriado de Caminho para serem usados, pois coletam energia do ambiente. “Magia Negra” pode usar *O Poder Corrompe* (**GURPS Horror**, págs. 146–148), que adiciona -0,2 MCB.

Opcionalmente, um dispositivo pode ter um teste de habilidade fixo em vez de depender da perícia do usuário. NH 15 é uma característica padrão. Cada -1 ao NH adiciona -0,1 MCB, enquanto cada +1 adiciona +1,5 MCB.

Materiais

Exemplos: Metal Enésimo no Universo DC; adamantium e vibranium no Universo Marvel; ferro meteórico e oricalco de *Masmorras Fantásticas*; “unobtainium”.

Descrição: Habilidades especiais têm origem em um material — dentes de dragão em pó, “ferro do céu”, etc. — que deve ser trabalhado (por exemplo, combinado com materiais convencionais) durante a criação do dispositivo.

Uso: Não é necessário nenhum teste para ativação — o dispositivo “simplesmente funciona”. Testes para usá-lo (bloquear com um escudo, atingir com uma arma, etc.) e *esforço adicional* ainda são necessários.

MCB: +0,7 (mas veja abaixo).

Todos os consertos (págs. MB484–485) custam o dobro; consertos maiores exigem ainda 1% do custo total final do dispositivo em materiais especiais. Muitos dispositivos baseados em materiais são Autoalimentados (pág. 14). Outros são alimentados por materiais que custam 0,05% do custo base pelo tempo de operação; isso resulta em MCB +0,4. Embora os custos de materiais para consertos maiores e energia sejam modestos, os materiais são raros e frequentemente exigem aventuras para serem obtidos. Se puderem ser comprados facilmente, MCB se torna +0,9 no geral, +0,8 se também forem necessários para alimentação.

Mitológica

Exemplos: Qualquer número de itens da mitologia, contos de fadas, *Fábulas* da DC e similares.

Descrição: Artefatos que incorporam o poder do mito, lenda e crença coletiva, obtendo força da narrativa e do significado cultural.

Uso: Conhecimento Oculto (pág. MB191), Filosofia (pág. MB200), História (pág. MB203), ou Teologia (pág. MB225), conforme o caso. Para alguns dispositivos, uma Perícia Abrangente (pág. MB216) também pode funcionar.

MCB: 0.

A eficácia do item varia de acordo com o conhecimento cultural ou a força da crença do usuário e daqueles ao seu redor — ou com a capacidade de vincular o uso do dispositivo a um mito ou lenda específica, obtendo poder ao recontar a história ou envolver elementos relacionados. Se o jogador contar um trecho interessante ou envolvente do mito ou lenda, o Mestre pode conceder um bônus para o uso do item, aumentando se ele decidir incorporar o novo relato ao mundo do jogo! Alternativamente (não cumulativamente), o personagem pode buscar ajuda de alguém que tenha Conhecimento Oculto ou a História; um teste bem-sucedido deste ajudante concede ao usuário um bônus de +1 (+2 em um sucesso decisivo) nos testes de operação para qualquer uso único posterior. No entanto, usos inapropriados são penalizados ou impossíveis (a critério do Mestre). No geral, os pontos negativos compensam os positivos.

Os artefatos devem assumir formas vinculadas às tradições subjacentes. Eles não podem ser itens comuns (veja pág. 8) ou Disfarçados (pág. 14). Esta é um traço inerente.

Nem todos os mitos são antigos. Memes modernos que se tornaram clássicos da cultura também podem se enquadrar nessa origem. Podem até se tornar os mitos de um futuro distante!

Nanotecnologia

Exemplos: Nanomáquinas em *Metal Gear Rising: Revengeance* (2013) ou na série de videogames *Deus Ex*.

Descrição: Máquinas microscópicas, constructos mágicos, etc., no corpo do usuário que lhe dão acesso a poderes.

Uso: A operação exige testes de Operação de Aparelhos Eletrônicos baseados na HT.

MCB: -0,05.

A nanotecnologia é sempre MT -19 (e, portanto, custa 4 × a riqueza inicial da campanha por ponto) e deve receber o modificador Autoalimentado (pág. 14), que não está incluída no custo base. Ela reside no corpo do usuário — em seu “hospedeiro”. Todos os dispositivos consomem 1 PF por uso, pois extraem a energia metabólica do hospedeiro. Um “uso” dura conforme definido em *Custa Fadiga* (pág. MB111); para estender a duração, atribua às habilidades o modificador Prazo Estendido (pág. MB109).

Se vários dispositivos nanotecnológicos forem ativados simultaneamente, o hospedeiro perde 1 PF por dispositivo após o primeiro, cumulativamente com o custo de ativação de 1 PF/dispositivo, pois as nanomáquinas competem entre si. Ninguém pode ativar mais de (HT-9) dispositivos simultaneamente. O Mestre pode exigir que usuários que ultrapassam esse limite com frequência adquiram a peculiaridade Nano-Fever (**GURPS Power-Ups 6: Quirks**, pág. 12).

Artefatos nanotecnológicos macroscópicos usam as origens alta tecnologia (pág. 16), materiais (pág. 18) ou superciência (pág. 19) — conforme apropriado para o cenário — e muitas vezes podem mudar de forma ou composição.

Natural/Paranatural

Exemplos: A maioria das alegações antigas envolvendo farmácia, química, etc.

Descrição: As criações são quase sempre feitas de pedra, madeira, osso, dentes e assim por diante, e são energizadas por ervas



naturais, cristais especiais, frutas colhidas, etc. Alternativamente, seus efeitos resultam de processos naturais ou técnicas conhecidas apenas por alguns adoradores da Natureza.

Uso: Conhecimento das Ervas (pág. MB189), Medicina Alternativa (pág. MB211), ou Ritual Religioso (pág. MB221) substituem Operação de Aparelhos Eletrônicos.

MCB: -0,1.

Os dispositivos devem fazer testes de HT sempre que forem usados em qualquer lugar que não seja uma área de natureza intocada. Imponha um redutor de -1 em áreas naturais devastadas, como florestas desmatadas, -3 em cidades, -5 em poluição comum ou -10 em terras devastadas por veneno. Um fracasso por 1–2 significa uma pane que exige um conserto menor (pág. MB484); por 3+, um conserto maior (pág. MB485). Uma falha crítica resulta na destruição do objeto!

Fármacos (pág. 12) naturais/paranaturais, por outro lado, causam penalidades por falta de familiaridade (pág. MB169), como se estivessem sendo operados no momento da criação, e exigem um teste de Naturalista ou de Conhecimento das Ervas para encontrar os ingredientes certos na natureza, ou um teste de Comércio para localizá-los e comprá-los.

Necromântica

Exemplos: Anéis de poder negros de *A Noite Mais Densa*, da DC; *Spawn*, de Todd McFarlane.

Descrição: Os dispositivos são alimentados por rituais sombrios, utilizando sangue, ossos, carne ou até mesmo almas de condenados ou mortos. Eles podem extrair poder da própria Morte!

Uso: Perícia Abrangente (Tanatologia) (pág. MB216) substitui Operação de Aparelhos Eletrônicos.

MCB: 0 (mas veja abaixo).

A “necrotecnologia” geralmente exige requisitos adicionais para ser utilizada. O sacrifício de sangue, a incapacidade de funcionar em um local com “energias vitais” e/ou uma harmonização com locais com “energias da morte” adicionam -0,1 MCB cada, se o Mestre concordar que trazem desvantagens reais. Cada PV que o usuário precise sacrificar para ativar o dispositivo adiciona -0,1 MCB. Um dispositivo que exija almas dos mortos ou moribundos para funcionar, efetivamente *aniquilando-os* (se houver vida após a morte, eles não poderão ir!) tem MCB -0,8 — o pior possível — já que o uso é inequivocamente *maligno* e frequentemente implica em assassinato.

Muitos itens necromânticos são feitos de dentes, sangue, ossos e outros itens repulsivos, impondo uma penalidade de -4 (na melhor das hipóteses!) aos testes de reação feitos por quem testemunha seu uso. Isso *pode* ser escondido, então é um traço inerente.

Relíquias Divinas

Exemplos: Diversos itens da mitologia do mundo real.

Descrição: Relíquias divinas são o resultado de orações, magia clerical ou santidade inata. Algumas podem ser criadas por uma divindade ou, por meio das ações de seus agentes mortais, imbuídas com seu poder.

Uso: Conhecimento Oculto (pág. MB191), Ritual Religioso (pág. MB221) ou Teologia (pág. MB225) substituem Operação de Aparelhos Eletrônicos. Uma falha crítica atrai ira sobrenatural — geralmente a de uma divindade!

MCB: -0,1 (mas veja abaixo).

Relíquias divinas são afetadas pela Santidade (pág. MB242). Esta origem também se aplica a itens com o modificador de poder Moral (**GURPS Poderes**, pág. 28), para os quais o MCB é -0,2, não -0,1.

Resíduos Ontológicos

Exemplos: Fragmentos da realidade em **GURPS Mundos Infinitos** e **GURPS Horror: The Madness Dossier**; *Ash: A Secret History* de Mary Gentle.

Descrição: Os dispositivos são “fragmentos de realidade” de passados alternativos ou outras cronologias. Geralmente são extremamente poderosos e precisam ser encontrados, não fabricados.

Uso: A operação exige Operação de Aparelhos Eletrônicos (Paracrônica) ou (Temporal), conforme o caso — mas o Mestre pode, às vezes, exigir Conhecimento Oculto (pág. MB191) ou Ocultismo (pág. MB214).

MCB: -0,2.

Os resíduos ontológicos podem assumir quase qualquer forma, mas na maioria das vezes se assemelham a objetos mitológicos, como o Santo Graal ou o bastão do Rei Macaco. Por isso, suas

habilidades são bastante variadas.

O item é contido por contato ocular e se afasta após cerca de 20–30 segundos sem ser observado.

– **Control** (jogo)

Os traços inerentes também variam, mas um que todos os resquícios ontológicos compartilham é dar a quem os possui uma “aura de estranheza”. Faça um teste de 3d uma vez a cada hora de jogo

no mundo real. Com 12 ou menos, algo *estranho* acontece com o portador, conforme Magnetismo Sobrenatural (pág. MB148). Essa aura não desaparece até que o portador renuncie ao dispositivo e fique longe dele por 1d dias. Isso não pode ser contornado! Renunciar ao objeto, mas pegá-lo de volta assim que for conveniente faz com que algo estranho — e agora *perigoso* — aconteça, automática e imediatamente.

Superciência

Exemplos: Dispositivos de histórias em quadrinhos que não recebem explicitamente outras origens, como as pistolas elementais do Senhor das Estrelas ou a armadura do Homem de Ferro; lentes dos *Lensman*; sabres de luz de *Guerra nas Estrelas*.

Descrição: Dispositivos que usam princípios científicos desconhecidos ou alienígenas — muitas vezes com muita formalidade e jargão técnico — para fazer coisas incríveis.

Uso: Inalterado.

MCB: 0.

A origem “padrão” do **GURPS Meta-Tech**. Veja *Usando Metatecnologia* (págs. 4–5).



Tecnocthulhia

Exemplos: A maioria dos objetos de “ciência estranha” ou “magia” do Mito de Cthulhu; a tecnologia de *Doom Eternal* (2020) ou *Scorn* (2022).

Descrição: A tecnocthulhia representa tecnologia estranha de mundos alienígenas bizarros ou outras dimensões, ou artefatos criados por seres *além* do espaço, tempo, realidade e conceitos de dimensão — a maioria além da compreensão humana.

Uso: A perícia para operar costuma ser uma especialidade desagradável da Magia Ritualística (pág. MB208), mas nem sempre. O Mestre pode atribuir perícias apropriadas caso a caso; *por exemplo*, uma determinada peça de tecnocthulhia pode exigir Conhecimento Oculto (Seres Ancestrais) para operar.

MCB: -0,4 (mas veja abaixo).

A tecnocthulhia pode assumir qualquer forma que o Mestre desejar, mas todos esses dispositivos têm uma coisa em comum: tendem a desequilibrar a mente de seus usuários! Sempre que o portador de tal item o usar, ele precisa fazer uma Verificação de Pânico (pág. MB360), com um modificador de -1 para cada 20 pontos de personagem que a habilidade do artefato custa. Mesmo aqueles com Fleuma devem fazer o teste — embora com um bônus de +8 (o Mestre pode não querer permitir Fleuma em jogos com esta origem). Dobre o MCB para -0,8 se Destemor, Fleuma, etc. não oferecerem qualquer proteção ao usuário.

Opcionalmente, o Mestre pode desejar usar a regra em *O Poder Corrompe* (**GURPS Horror**, págs. 146–148) — seja *em adição* a (adicione -0,2 MCB) ou *substituindo* as Verificações de Pânico.

Itens tecnocthulhianos podem exigir energia como um dispositivo necromântico (pág. 19).

Tecnologia a Vapor

Exemplos: Muitos itens em **GURPS Fantasy-Tech 1: The Edge of Reality**; quase tudo em **GURPS Steampunk 2: Steam and Shellfire**.

Descrição: Os dispositivos são *volumosos*, ostentando canos e peças mecânicas, e a estética tende para o latão, madeira polida e, ocasionalmente, couro (principalmente em cintos). O NT mínimo é $NT(3+1)^{\wedge}$.

Uso: Operação de Máquinas (pág. 35) substitui Operação de Aparelhos Eletrônicos.

MCB: -0,2.

A maioria dos dispositivos de tecnologia a vapor requer — surpresa! — um motor a vapor. O consumo de carvão em quilos deste motor é igual ao peso do dispositivo base em toneladas por hora de operação e exige uma tremonha de carvão, adicionando o *dobro* do peso final do dispositivo; dispositivos que

usam *Qual é Mesmo o Meu Tamanho?* (pág. 7) calculam o peso como se fossem um MT maior. O Mestre também deve definir um MT mínimo com o qual se sintam confortáveis.

Algumas tecnologias a vapor exigem baterias primitivas. Trate-as como baterias NT6–8 (veja pág. 5), porém menos eficientes: em $NT(3+1)^{\wedge}$, o tempo de operação é 1/8 do normal e o peso da bateria é $\times 8$; em $NT(4+1)^{\wedge}$, esses valores se tornam 1/4 e $\times 4$; e *mesmo* em $NT(5+1)^{\wedge}$, eles são 1/2 e $\times 2$. Dispositivos que usam ar comprimido em vez de motores ou baterias usam esses pesos e tempos de operação para seus tanques de ar.

Tecnologia Bio-Orgânica

Exemplos: Yuuzhan Vong do Universo Expandido de *Guerra nas Estrelas*; a “tecnologia” viva no desenho animado dos *Flintstones*.

Descrição: A tecnologia bio-orgânica consiste em organismos vivos, muitas vezes projetados, que desempenham o papel de uma tecnologia inorgânica convencional.

Uso: A perícia para operar não muda — esta tecnologia é apenas um uso *estranho* dela! Perícias como Jardinagem, Medicina, e Primeiros Socorros podem ser úteis para tratar dispositivos danificados.

MCB: -0,1 (mas veja abaixo).

Se a metatecnologia for baseada em seres geneticamente modificados (“bioinstrumentos”), então, em vez de um requisito energético, os dispositivos podem ter limites de “tempo de atividade” e precisar de “tempo de descanso”. Modele isso como Refeição Demorada, Sonolento, Suporte de Vida Aprimorado, etc. Dispositivos bio-orgânicos podem exigir algo tão normal quanto comida e ar, ter exigências mais específicas, como mingau de nutrientes, ou usar criações químicas exóticas que também impedem que fiquem fora de controle.

Se o que a tecnologia bio-orgânica consome em vez de baterias ou células de energia for *comida*, trate isso como Dieta Restrita. A raridade do item é “Muito Comum” por padrão. Um item “Comum” adiciona -0,1 MCB, um “Ocasional” adiciona -0,2 MCB e um “Raro” adiciona -0,3 MCB. Ser capaz de se alimentar de uma variedade de alimentos tão ampla quanto à dos humanos adiciona +0,1 MCB. Dispositivos que se “alimentam” do portador usam as regras para nanotecnologia (pág. 18), em vez disso.

Exigências mais exóticas devem ser tratadas como Dependência. Se não forem satisfeitas, o dispositivo perde PVs e se torna inoperante até que todos os PV sejam restaurados (em casos extremos, o dispositivo *morre* ao chegar em 0 PV e nunca mais funcionará!). A raridade do item é “Comum” por padrão; “Muito Comum” adiciona +0,05 MCB, “Ocasional” adiciona -0,1 MCB e “Raro” adiciona -0,2 MCB. O dispositivo ainda não tem exigência de energia, mas a frequência com que ele precisa do item de substituição *depende* da energia substituída: “Constante” se substitui por alimentação externa ou células F, “De Hora em Hora” se baterias Muito Grandes (GG) ou células E, “Diária” se baterias Grandes (G) ou células D, “Semanal” se baterias Pequenas (P) ou células C, “Mensal” se baterias Muito Pequenas (PP) ou células B, “Trimestral” se baterias Minúsculas (PPP) ou células A, ou “Anual” se baterias AA.

Se os dispositivos puderem se curar naturalmente com o tempo, adicione +0,3 MCB. Se os dispositivos *morrem* ao atingir 0 PV, adicione -0,5 MCB.

Tecnologia Mecânica

Exemplos: Dispositivos como o Turco Mecânico ou similares; diversos instrumentos do *Girl Genius Sourcebook and Roleplaying Game*.

Descrição: A tecnologia mecânica utiliza engrenagens, materiais especiais, cristais, etc., para criar efeitos extraordinários. O NT mínimo é $(3+1)^4$ (ex.: “clockpunk”).

Uso: A perícia para operar permanece inalterada; *alternativamente*, pode-se usar Operação de Máquinas (pág. 35).

MCB: 0.

Em vez de usar baterias, dispositivos com tecnologia mecânica precisam ser acionados para funcionar. Isso leva 1 hora $\times$ (dobro do peso original da *bateria* em kg)/(Base de Carga do acionador), mínimo de 1 segundo. O dispositivo então é energizado por sua duração normal completa — embora Gastador (pág. 15) seja um modificador comum. O tempo de acionamento pode ser reduzido fazendo um teste de DX, modificado para pressa (pág. MB346) e quaisquer níveis de Destreza Manual Elevada; *cada redução de 20% custa 1 PF ao acionador. Um fracasso sobrecarrega a mão*, aplicando uma penalidade igual à metade da margem de fracasso, arredondada para cima, para qualquer tarefa que envolva a mão

lesionada nos próximos 30 minutos; uma falha crítica causa ainda 1d-3 pontos de dano.

Tecnopsiquismo

Exemplos: A maioria dos dispositivos no *GURPS Psi-Tech*.

Descrição: “Tecnopsiquismo” é um termo genérico para itens que *ampliam* habilidades psíquicas, as *reproduzem* ou são criados por meio delas. A terminologia tecnológica apropriada inclui “estabelecer frequências de ressonância quântica dentro da estrutura molecular do objeto” e “causar um efeito de campo subnucleônico permanente vinculado à matriz física do dispositivo”.

Uso: Operação de Aparelhos Eletrônicos (Psicotrônica) ou Operação de Máquinas (Psicotrônica) (veja pág. 35).

MCB: -0,1.

Dispositivos tecnopsíquicos adequados podem anular uns aos outros — e Antipsi (pág. MB255 e *GURPS Poderes*, pág. 122) pode anular habilidades concedidas. Em campanhas com regras especiais para poderes psíquicos (como *GURPS Masmorras Fantásticas*), use essas regras.

Criando Suas Próprias Origens

O *GURPS Meta-Tech* não pretende cobrir tudo; *só abrange as categorias mais populares de tecnologia na ficção e nos jogos. O Mestre pode inventar suas próprias origens metatecnológicas*, seja mesclando duas origens (por exemplo, alta tecnologia + itens encantados = “magitecnologia”) ou imaginando uma inteiramente nova. Criar uma origem assim pode ser tão simples quanto decidir seu nome e seguir em frente! Para aqueles que gostam de fazer cálculos, aqui estão algumas diretrizes:

- Se a operação deixa de exigir várias perícias e passa a exigir apenas uma, adicione +0,2 MCB. A *dificuldade* da perícia é um traço inerente; *por exemplo*, itens alquímicos passam de várias especializações de Operações de Aparelhos Eletrônicos para Alquimia, mas o fato de ir de M para MD não afeta o MCB. Se não houver testes de ativação e a metatecnologia “simplesmente funcionar”, adicione +1 MCB.

- Se a origem apresentar uma desvantagem clara, como exigir circunstâncias ou materiais específicos para permanecer funcional (por exemplo, Dependência), adicione (valor total em pontos de personagem das desvantagens)/100 ao MCB. Se tiver uma limitação que afete todos os usos de todos os itens (por exemplo, Gasto Adicional de Tempo), adicione (valor percentual total das limitações)/100 ao MCB. Em ambos os casos, mantenha o sinal de menos. **Exemplo:** A maioria das formas de biotecnologia requer nutrientes, luz solar, etc. para se manter saudável e utilizável. Isso é considerado uma Dependência de -10 pontos (a frequência é irrelevante, pois depende do tamanho do item) ou uma desvantagem Dieta Restrita: -0,1 MCB.

- Se a origem tiver uma vantagem ou ampliação clara, como ser capaz de se curar ou conceder um bônus aos testes para usá-la, use as regras para desvantagens ou limitações integradas, que agora concedem um MCB *positivo*.

- Se a origem for um modificador de poder (*GURPS Poderes*, págs. 20–29), use as regras acima. Por exemplo, o modificador de poder Cósmico é de +50%, então a metatecnologia cósmica adiciona +0,5 MCB.

- *Modificadores de Metatecnologia* (págs. 14–15) podem estar “embutidos” em uma origem. Use *metade* do FC como MCB; *por exemplo*, se todos os dispositivos de uma origem forem Autoalimentados (+4 FC), adicione +2 MCB. Em alguns cenários, esta é a única maneira de acessar os benefícios de alguns modificadores!

- As origens podem ter requisitos de energia alternativos. Qualquer valor *aproximadamente* igual a baterias ou células de energia adiciona 0 MCB. Requisitos mais rigorosos ou com restrições adicionais acrescentam -0,1 MCB, com mais -0,1 MCB por exigência adicional.

- As origens podem implicar dispositivos mais pesados que o normal (por exemplo, tecnologia a vapor). Cada duplicação do peso base adiciona -0,05 MCB. Ao usar *Qual é Mesmo o Meu Tamanho?* (pág. 7), cada -0,05 MCB significa que o peso é calculado como se fosse um MT maior.

Some tudo, arredonde para o múltiplo mais próximo de 0,05 e use esse número como MCB para toda metatecnologia dessa origem.

Exemplo: O Mestre decide que uma raça alienígena “cultiva” sua tecnologia — ela é toda baseada em plantas, então a ela precisa de solo, água, luz solar, etc. Isso adiciona uma Dependência de -10 pontos (a frequência é baseada no tamanho do dispositivo, como para tecnologia bio-orgânica, pág. 20), resultando em -0,1 MCB. Como é uma tecnologia viva, ela pode recuperar PV por conta própria sem conserto. O Mestre decide que atender sua Dependência e *ficar sem uso* é o equivalente a estar em repouso: ela pode recuperar 1 PV por dia de “descanso” em um teste de HT bem-sucedido. Se curado por alguém com Cultivo ou Jardinagem, esse valor sobe para 2 PV por dia. Isso está efetivamente eliminando Sem Recuperação (Total) [-30], ou seja, a uma vantagem de 30 pontos, significando +0,3 MCB. Portanto, a origem “flora-tecnologia” tem MCB +0,2.

CAPÍTULO TRÊS

CARACTERÍSTICAS DE PERSONAGENS

O **GURPS Meta-Tech** trata da conversão de habilidades em equipamentos, mas também oferece novos métodos para criar essas habilidades desde o início, alguns dos quais podem ser apropriados para *personagens*.

VANTAGENS

Vantagens são as principais características para metatecnologia! Para *Ataques Alternativos* (pág. MB43) ou *Habilidades Alternativas* (**GURPS Poderes**, pág. 11), o Mestre pode tratar um *conjunto* de vantagens como se fossem uma única vantagem; *por exemplo*, pode tratar Reflexos em Combate e Esquiva Ampliada como uma única vantagem para fins de habilidades alternativas.

Abaixo estão considerações adicionais e novos modificadores para vantagens específicas.

Aliados

veja pág. MB35

Dispositivos de metatecnologia que invocam demônios, anímaís, etc. usam as regras para Aliados — não para *Constructos* (pág. 11). Para um dispositivo que qualquer um poderia usar, o valor em pontos de um Aliado dependeria logicamente do total de pontos do usuário, o que raramente é o resultado desejado. Para um Aliado de valor fixo, baseie o valor em pontos do Aliado nos pontos iniciais da campanha para PdJs; *por exemplo*, em uma campanha de 200 pontos, calcule o custo dos Aliados invocados por metatecnologia para um personagem de 200 pontos.

Apetrechos

veja pág. MB39

Alguém com essa vantagem pode usá-la para revelar um dispositivo metatecnológico de *uso único* que não especificou estar carregando ou que sequer ter fabricado. É um protótipo! Os testes para criá-lo — como os de *Desenvolvedores e Apetrechos* (pág. MB39) — ainda são exigidos. Divida o custo em dinheiro por 5 por ser de uso único e, em seguida, aplique um redutor de -1 a esses testes para cada 25% da riqueza inicial, ou fração dela, em custo. Caso contrário, trate isso como um uso normal de Apetrechos.

Dispositivo do Juízo Final? Ah, agora a bola está com o Farnsworth!

– Professor Farnsworth,
em *Futurama* #3/14

Ataque Inato

veja pág. MB42

O Mestre deve considerar estabelecer limites para o dano causado por dispositivos de metatecnologia. Dano que não exceda o de armas de CL2 na campanha *geralmente* é aceitável, e o Mestre pode permitir algumas armas de CL1, como canhões portáteis. Metatecnologia mais destrutiva, se não for proibida, deve ser cara; *considere vincular as escalas da pág. 19 de GURPS Supers ao Escalonando Custos Pela Frequência dos Itens* (pág. 8): a Escala I é “Incomum”, a escala D é “Rara”, a escala C é “Muito Rara” e a escala M é “Impossível”. O **GURPS Supers** vincula essas escalas aos Antecedentes Incomuns baseados na CL em *Controle de Armas* (**GURPS Poderes**, pág. 138), que também podem se aplicar.

Atribuição

veja pág. MB43

Atribuição, juntamente com Ataque Inato (acima), é o básico das armas metatecnológicas. Uma nova opção às vezes é adequada:

Efeito Terciário: Semelhante ao efeito secundário, exceto que o efeito entra em jogo apenas em caso de *falha crítica* (qualquer resultado de 18, um resultado de 17–18 para um valor alvo de 15 ou menos, ou qualquer fracasso por 10+) ao tentar resistir à Atribuição. Um efeito terciário vale 1/10; *por exemplo*, Ataque Cardíaco Terciário vale +30% em vez de +300%.

Nova Ampliação Especial

Modificador de Tarefa: O alvo ganha um bônus para um teste específico ou grupo de testes, que funciona de forma semelhante ao bônus de Propósito Maior (pág. MB80). As possibilidades incluem uma *variação ampla* de testes (por exemplo, testes de defesa ativa, testes de Sentido, testes de mau funcionamento ou uma perícia curinga), uma *variação moderada* de testes (por exemplo, testes de ocultação ou testes de Visão) ou uma *perícia única* (por exemplo, testes de Escalada). Consulte a tabela abaixo para ver o custo.

Variações de Modificador de Tarefa

Modificador	Variação Ampla	Variação Moderada	Perícia Única
±1	+200% ou +20%	+ 100% ou +10%	+ 10% ou +1%
±2	+400% ou +40%	+200% ou +20%	+20% ou +2%
±3	+600% ou +60%	+300% ou +30%	+30% ou +3%
±4	+800% ou +80%	+400% ou +40%	+40% ou +4%
±5	+1000% ou +100%	+500% ou +50%	+50% ou +5%
Mais ±1	+200% ou +20%	+ 100% ou +10%	+ 10% ou +1%

Alternativamente, em vez de ganhar um bônus, o sujeito pode sofrer uma penalidade — digamos, na operação de mágicas para restrições para magos, ou nas habilidades psíquicas no caso de abafadores psi. Os tamanhos das categorias são os acima. O custo é o segundo, menor, da tabela.

Use *Alternative Enhancements* (**GURPS Power-Ups 4: Enhancements**, pág. 13) se puder usar um bônus ou uma penalidade.

Bônus Raciais a Perícias e Perícias Concedidas pela Raça

veja págs. MB452–453

Alguns artefatos tecnológicos possuem capacidades que podem ser usadas em benefício do operador; *por exemplo*, “automedes” com perícias médicas inatas, veículos autônomos e torres de armas automatizadas. Ao criar uma metatecnologia, compre essas perícias normalmente, mas trate-as como *vantagens* para fins de precificação. Dispositivos sem atributos apropriados — a maioria dos objetos não possui DX e IQ, por exemplo — devem comprar essas perícias a partir de 0!

Outros dispositivos concedem bônus às perícias do usuário. Compre-os como bônus racial à perícia, a 2 pontos por +1. A metatecnologia pode ignorar o limite de +3.

Embora um dispositivo metatecnológico possa conceder ou aumentar o NH de perícias, esses benefícios em geral não se aplicam a testes para operar ou consertar o *dispositivo em si*. Construa dispositivos fáceis de usar com o modificador Sem Esforço (pág. 15). O Mestre que usa a regra *Mais Que Uma Espada* (abaixo) pode fazer uma exceção; *nesse caso*, o custo em pontos é 5× o normal, mas essas características beneficiam *todos* os usos do dispositivo.

Carga Útil

veja pág. MB47

A capacidade da Carga Útil depende da ST do personagem. No entanto, raramente faz sentido que a Carga Útil em dispositivos metatecnológicos, como trajes de batalha, varie de usuário para usuário. Para evitar isso, use a seguinte variante:

Carga Útil (Estática): A capacidade de carga é fixa de 1 kg por nível, independentemente da ST. 1 ponto/nível.

Novas Ampliações Especiais

Cósmica, Convocável: Exige Cósmico, Extradimensional (abaixo). Você pode “convocar” itens na Carga Útil para a sua mão, para o seu corpo, etc. Isso exige uma manobra Preparar; *adicione Reflexiva*, +40% (**GURPS Poderes**, pág. 109) para fazer isso *instantaneamente*. Você sempre pode escolher o que convocar — isso não leva tempo adicional. Equipamentos que levam tempo para serem vestidos, como armaduras, exigem esse tempo para aparecer completamente e fornecer quaisquer benefícios (para acelerar isso, adicione Tempo Reduzido, pág. MB109), mas isso não exige nenhuma ação de sua parte. +50%.

Cósmica, Estase Temporal: Itens na Carga Útil são considerados sob os efeitos de Estase Temporal (**GURPS Poderes**, pág. 118). +50%.

Cósmica, Extradimensional: Itens na Carga Útil nunca contam como carga ou peso carregado — mas com este modificador, eles não têm peso, volume ou traços detectáveis por qualquer motivo. Até serem removidos, eles estão simplesmente “em outro lugar”. +50%.

Regra Opcional: Mais Que uma Espada

Como regra altamente opcional, o Mestre pode permitir a compra de características para um *dispositivo metatecnológico em si*, e *não* para seu usuário; *por exemplo*, HT, RD ou PV maiores para o objeto físico. Tais características podem receber ampliações ou limitações, quando apropriado. Divida o custo final dessas características por 5 e arredonde para cima, como em *Internal Advantages* (**GURPS Power-Ups 8: Limitations**, pág. 9). Some isso ao custo de quaisquer características que o dispositivo conceda ao seu usuário.

Cognição. O dispositivo possui uma inteligência rudimentar. Compre-o com IQ 1 ou 2 por 4 ou 8 pontos — qualquer valor acima disso e você terá que comprá-lo como Aliado. Cuidado: um dispositivo com *qualquer* IQ é potencialmente vulnerável a habilidades que afetam a mente!

Durabilidade. O dispositivo é mais resistente do que o normal. PV adicional custa 0,4 ponto/nível; RD adicional custa 1 ponto/nível. O Mestre define os valores máximos para sua campanha. *Por exemplo*, ele pode decidir que — assim como os personagens — os dispositivos podem ter no máximo 30% mais PV do que seu valor nativo, e aplicar o mesmo critério para a RD. Para a maioria dos dispositivos, até o dobro do valor listado provavelmente é equilibrado.

Forma/Tamanho. O dispositivo pode assumir outra forma não viva; isso custa 3 pontos por forma. Se puder assumir *qualquer* forma não viva, pague 20 pontos. Ser capaz de assumir uma forma menor custa 1 ponto por -1 MT, enquanto ser capaz de crescer custa 2 pontos por +1 MT.

Movimento Independente. O dispositivo pode se mover por conta própria — e você deve adicionar Limitado/Leal

(pág. 15) também. Se ele desliza, rola, etc. *no solo*, o movimento custa 1 ponto por metro/segundo. Se ele se move *debaixo ou sobre a água*, pague 2 pontos base e adicione 1 ponto por metro/segundo de movimento. Se ele *voa*, pague 8 pontos base mais 2 pontos a cada 5 metros/segundo para movimento *aéreo*, ou 6 pontos base mais 2 pontos a cada 5 metros/segundo para movimento *espacial* — e se ele puder fazer ambos, compre ambos! Em todos os casos, o Mestre define as taxas máximas de movimento para sua campanha. Se o dispositivo se *teletransporta*, são 25 pontos, e funciona como Dobra (pág. MB54); *trate o teste de IQ para Dobra como 10 (ou IQ do item + 10, se for melhor)*, mais os modificadores de tempo e distância usuais. O Mestre pode permitir que o teste de IQ do dispositivo seja aumentado em 1 ponto a cada +1, até qualquer nível com o qual ele se sinta confortável, ou até mesmo permitir “nenhum teste necessário” por um custo base de 50 em vez de 25 pontos.

Robustez. O dispositivo é mais resistente do que o normal. Compre HT adicional a 2 pontos/nível. O Mestre define o máximo para sua campanha, mas é recomendado que o HT adicional não exceda +4, para evitar trivializar falhas críticas e outros acidentes.

O Mestre pode permitir outras características, *se fizerem sentido*; *por exemplo*, uma arma “enrijecida magicamente” pode ter Abascanto (Resistência à Magia). O Mestre pode até permitir *desvantagens* adquiridas dessa forma, mas cuidado: exagerar pode resultar em metatecnologia excessivamente barata!

Criar

veja **GURPS Poderes**, pág. 92

As regras para criar energia são complexas se tudo o que você quer é alimentar tecnologia. Para simplificar, *ignore* as regras usuais e permita que Criar energia (geralmente Eletricidade) alimente qualquer dispositivo indefinidamente, desde que o peso do dispositivo não exceda o limite de peso para criação de matéria sólida. Você também pode declarar que a energia que você cria é “interna”, permitindo alimentar o dispositivo diretamente com um toque; *isso é um traço inerente*. Por exemplo, Criar Eletricidade Interna 1 permitiria que você alimentasse um dispositivo elétrico que pesasse até 5 kg, desde que você o tocasse, obtivesse sucesso em um teste de IQ e gastasse PF. Para propósitos de *Tipos Alternativos de Bateria* (págs. 8–9), dê a Criar um “Base de Carga de Energia” igual a (nível ao quadrado) × 5.

Adicione Longa Distância (pág. MB107) se puder fazer isso à distância. Adicione Independente (**GURPS Poderes**, pág. 109) se não precisar se concentrar para fazê-lo. Se um dispositivo permanecer energizado *permanentemente*, adicione Cósmico, +300% e gaste pontos da sua Reserva de Criação como se estivesse estabilizando matéria física. Para dispositivos metatecnológicos, isso efetivamente adiciona Autoalimentado (pág. 14), com tudo o que isso implica em custo.

Opcionalmente, o Mestre pode determinar que Criar permite que um personagem alimente apenas dispositivos de seu NT. Caso contrário, o fornecimento de energia é ineficiente: cada NT de diferença entre o personagem e o que está tentando alimentar reduz cumulativamente pela metade o peso máximo do dispositivo que pode ser alimentado.

Cura

veja pág. MB51

Poções de cura, câmaras de regeneração e maravilhas semelhantes que colocam os heróis de volta à ação são importantes em muitas campanhas. Alguns novos modificadores alteram o *que* pode ser curado e *como*.

Novas Ampliações Especiais

Afeta Mortos: Você pode reparar cadáveres e mortos-vivos! +0% se você só puder fazer isso; +50% se você também puder afetar os vivos; ou +300%, uma forma de Cósmico, se você puder tentar ressuscitar os mortos (mas não os mortos-vivos) curando o total de PV deles para 0 ou mais, o que permite que eles tentem um teste de HT ou você tente um teste de IQ mais quaisquer níveis de Confiável (o que for maior), com sucesso significando que eles estão vivos novamente. Compare com Ressurreição (**GURPS Poderes**, pág. 151).

Cura Efeitos Persistentes ou Sem Recuperação: Você pode afetar deficiências que normalmente estão fora do alcance da vantagem Cura. Por exemplo, você pode curar ferimentos de um Ataque por Toxina modificado com “Cósmico, Ferimento que não cura, Apenas cura divina” *sem* precisar também do modificador de poder Divino ou do modificador de Cura pela Fé. +50% se você puder curar efeitos persistentes ou ferimentos sem recuperação; +100% se você puder curar ambos.

Cura Não-Vivos: Você pode reparar matéria inanimada e não-viva — objetos e similares. +0% se isso for *em vez de* curar seres vivos ou (com Afeta Mortos) mortos/mortos-vivos; +100% se isso for *junto com* a cura de tais seres.

Restaura Fadiga: Você pode curar PF perdidos, além de PV. Você faz isso na proporção de 1:1: cada PF gasto restaura 1 PF do seu alvo, até o máximo dele. +0% se você puder fazer apenas isso; +100% se você puder fazer isso *além de* usar Cura de outras maneiras.

Sem Redutor: Você ignora o redutor de -3 por tentativa repetida de Cura em 24 horas. Esta é uma forma de Cósmico, comparável a dois níveis de Imunidade Reduzida (**GURPS Poderes Psíquicos**, pág. 21). +100%, a menos que *nenhuma* forma de cura sobrenatural no cenário tenha tal penalidade, caso em que é +0%.

Usa Fadiga do Alvo: Os PF do seu alvo potencializam sua Cura — um clichê comum na ficção! O alvo deve ser voluntário ou estar indefeso, e seus PF nunca podem cair abaixo de 0. Seu teste tem um redutor adicional de -2 (cumulativo com todos os outros modificadores, geralmente incluindo -2 por seu alvo estar inconsciente). +20% se você *só* puder fazer isso; +40% se *puder usar os PF do seu alvo ou os seus próprios* (nesse caso, a Cura funciona normalmente). Adicione +10% se, ao usar os PF do seu alvo, ele puder ir até -1×PF (mas não além disso!).

Nova Limitação Especial

Cura Nefasta: Você inflige uma condição nociva e duradoura naqueles que você cura, que devem ser voluntários ou estar indefesos! Calcule isso como Solavanco (**GURPS Poderes**, pág. 104) pela *metade* do custo, mas com os mesmos efeitos em outros aspectos. Por exemplo, se seus alvos sofrem Dor Moderada sempre que você os cura, isso é Cura (Cura Nefasta, Dor Moderada, -10%) [27]. Para atacar alvos relutantes, compre uma Atribulação com Interligação à Cura em vez de usar este modificador; por exemplo, Atribulação (Interligação, Cura, +10%; Dor Moderada, +20%). Um ataque com Interligação, +10% *sempre* curará o alvo de qualquer ferimento, incluindo ferimentos que a Atribulação cause de alguma forma! Se você não precisar curar seu alvo todas as vezes, use Interligação, +20%.



Desenvolvedor

veja pág. MB52

O Desenvolvedor Rápido pode tornar a invenção tão barata, rápida e fácil que o Mestre pode preferir proibi-lo, mesmo que permita o Desenvolvedor comum. Opcionalmente, pode-se permitir uma versão especial do Desenvolvedor:

Desenvolvedor Inspirado: Você funciona como se tivesse um Desenvolvedor comum, *a menos* que gaste um único ponto de personagem (ou Ponto de Impulso, se estiver usando o **GURPS Power-Ups 5: Impulse Buys**). Isso melhora sua vantagem para Desenvolvedor Rápido para fins de *uma* invenção. 30 pontos.

O Mestre também pode querer usar o *valor em pontos* de um dispositivo metatecnológico em vez de seu custo em dinheiro

para fins de invenção (pág. MB473–477). Nesse caso, itens de até 20 pontos são Simples, aqueles de até 50 pontos são Médios, aqueles de até 100 pontos são Complexos e qualquer item mais caro é Espantoso.

Por fim, o Mestre pode introduzir complicações no processo de invenção. Se um inventor de instrumentos propõe um projeto para um dispositivo de \$100 milhões, diferente de tudo o que a campanha já viu, o Mestre pode exigir que o projeto seja dividido em vários subprojetos, cada um com seu próprio Conceito, Protótipo e (se aplicável) testes de Captação. Se a justificativa do dispositivo envolver materiais difíceis de obter, como urânio ou antimatéria para armas, o inventor de instrumentos pode primeiro ter que inventar uma maneira de obtê-los.

Dobra

veja pág. MB54

Você pode alterar parâmetros como direcionamento, inércia e posição ao receber penalidades nos testes de habilidade; veja *Novas Penalidades de Dobra* (abaixo).

Novas Ampliações Especiais

Amarrado: Você tem um único local — escolhido ao adquirir esta ampliação — para o qual você se teletransporta automaticamente se ficar inconsciente ou morrer, e para o qual você pode viajar com uma manobra Concentrar, *sem fazer qualquer teste*, desde que o IQ menos as penalidades de distância seja 3+. +20%.

Pré-ajuste: Você memorizou um ou mais locais com tanto cuidado que eles são sempre considerados como estando dentro da linha de visão para os propósitos de Dobra. O nível 1 concede 1 local, o nível 2 concede até 9, o nível 3 até 99, o nível 4 até 999 e assim por diante. Para preencher uma “entrada” não utilizada ou trocar uma usada, você deve visitar o local desejado e dedicar pelo menos uma hora para memorizá-lo. +5%/nível.

Novas Limitações Especiais

Anomalia: Você deixa uma deformidade espaço-temporal perceptível no local de onde se teletransporta. Isso dura 10 segundos, após os quais o espaço-tempo local se recupera. Durante esse período,

outros com Dobra podem segui-lo como se tivessem a ampliação Rastreamento (*GURPS Poderes*, pág. 52), e aqueles que realmente têm Rastreamento fazem o teste com um bônus de +5, -0%.

Requer Linha de Visão: Você precisa ver um local — seja com seus próprios olhos ou visualizando-o remotamente (por meio de circuito fechado de TV, pelos olhos de outra pessoa usando Leitura da Mente com a ampliação Sensorial, etc.) — para se teletransportar para lá. Por outro lado, se você *puder* ver um local, poderá se teletransportar para lá sem penalidades de remoção (pág. MB54). Essa limitação é incompatível com modificadores que permitem teletransporte sem a linha de visão (como Cegueira e Rastreamento), mas você ainda pode ter Amarrado ou Pré-ajuste. -30%.

Noção do Tempo Ampliada

veja pág. MB73

Esta vantagem concede o benefício de levar o máximo de tempo adicional (pág. MB346) em qualquer tarefa puramente mental que envolva perceber, processar e reagir a informações em tempo real. Assim, concede +5 a qualquer teste de habilidade baseado em Per — independentemente de a perícia ser *normalmente* baseada em Per — que o Mestre acredite que tempo adicional ajudaria ou que a aceleração penalizaria, desde que seja *mundano* (nunca operação mágica, uso de poder ou outros feitos sobrenaturais). Exemplos incluem Conhecimento Oculto baseado em Per para deduzir que tipo de criatura você está lutando no momento, Observação para analisar uma ameaça potencial, Tática baseada em Per para avaliar os inimigos no meio da luta e Rastreamento para seguir um rastro sem diminuir a velocidade. Testes passivos, como testes de Sentido para perceber algo, nunca são afetados — apenas aqueles que exigem concentração ativa.

Novas Ampliações Especiais

Percepções de Combate: Você reduz *pela metade* (arredonda para cima) todas as penalidades por “fazer muitas coisas ao mesmo tempo” em combate, incluindo aquelas por Golpe Rápido, múltiplas defesas e qualquer coisa similar (decisão do Mestre). +50% se este benefício não “acumular” com outros similares de outras fontes (por exemplo, Mestre de Armas); +300% se acumular.

Regra Opcional: Novas Penalidades de Dobra

A critério do Mestre, a Dobra normalmente teletransporta você para o seu destino com a mesma posição, direcionamento e outros parâmetros físicos que você tinha ao partir. Para alterar isso, você deve aceitar penalidades em seu teste de IQ. Estas são cumulativas com as penalidades padrão (por distância, tempo de preparo, remoção, etc.) e entre si; *por exemplo*, alterar o direcionamento em dois hexágonos (-2) e passar de deitado de bruços para de pé (-4) resulta em -6.

Alterar Direcionamento: Você pode mudar seu direcionamento aplicando um redutor de -1 por lado hexagonal. (É improvável que isso importe fora do teletransporte em um mapa de batalha.)

Alterar Inércia: Você pode alterar sua inércia aplicando uma penalidade igual a 1/5 da variação de velocidade (em metros/segundo) entre a partida e a chegada. Arredonde para cima. Por exemplo, se você estiver caindo a 60 metros/segundo e tentar se teletransportar para fora do perigo chegando a 0 metros/segundo, você faz um teste com um redutor de -12. Para evitar abusos, o Mestre pode permitir qualquer redução de velocidade,

mas não permitir que os teletransportadores *ganhem* mais velocidade do que conseguiriam usando outras habilidades de movimento.

Alterar Posição: Você pode mudar sua posição aplicando um redutor de -1 por passo em qualquer direção ao longo desta progressão: *de pé, ajoelhado, sentado, ras-tejando, deitado* (de bruços ou de costas). Por exemplo, começando de bruços para de pé, resulta em -4.

Ataque: Você pode optar por atacar enquanto usa Dobra, seja atacando e se teletransportando para longe, ou teletransportando para perto e atacando. Isso impõe um redutor de -6 em *ambos* os testes, para a Dobra e para o ataque. Esta penalidade substitui a de Avançar e Atacar, e não limita o NH da perícia, mas todas as *outras* consequências dessa manobra se aplicam: desperdiça a manobra Apontar, impõe um redutor de -2 em testes para manter o equilíbrio, impossibilidade de fazer retirada, etc.

Nada disso elimina a necessidade de um teste de Percepção do Corpo ao chegar, o que *também* é penalizado para algumas dessas opções; veja pág. MB215.

Percepções Imperceptíveis: Quando se trata de processar informações, suas percepções normais não o limitam — seu cérebro, de alguma forma, capta as informações diretamente e as transforma em estímulos que você pode processar, eliminando a necessidade de perceber eventos para reagir a eles. Isso não exige teste. Simplesmente acontece! Por exemplo, se um atirador atirar em você, você pode tentar se esquivar *mesmo que não consiga perceber o disparo*. Um efeito colateral é que isso indica com que tipo de perigo você está lidando. Isso é semelhante à Precognição (pág. MB80), mas não é idêntico; *no entanto, inclui* os benefícios do Noção do Perigo (pág. MB73). +75%.

Percepções Universais: Seu bônus para tarefas baseadas em Per se estende a *qualquer* tarefa, concedendo um bônus de +5 a todos os testes que poderiam se beneficiar de tempo adicional. Isso não afeta nada que *Tempo Gasto* (pág. MB346) exclui, como a maioria dos testes de combate — mas *inclui* Fintas, testes de Tática e outros testes para analisar inimigos. +300%.

Obscurecer

veja pág. MB74

O Mestre pode permitir Obscurecer contra vantagens não sensoriais, ou perícias, que lidam com informação. Tal Obscurecer pode exceder 10 níveis, cada nível impondo um redutor de -1 a todos os testes afetados. Habilidades que normalmente concedem um bônus a alguns desses testes, ao invés disso, permitem que *todos* ignorem uma penalidade igual à *metade* desse bônus, arredondado para cima, quando se opõem a Obscurecer; *por exemplo*, Empatia concede +3 a alguns dos testes que Obscurecer (Emoções) penaliza, então aqueles que têm Empatia ignoram até -2 de Obscurecer (Emoções).

Exemplos:

Emoções: Penaliza os testes de outros para discernir seu estado emocional. Estes incluem Linguagem Corporal, Criminologia, Detecção de Mentiras, Interrogatório, Psicologia e outros testes de habilidades para “ler” ou “analisar” você; *testes que se opõem à sua Dissimulação*, Lábria, Jogos de Azar, etc. em Disputas Rápidas; *testes para usar perícias de Influência em você*, ou para resistir às suas perícias de Influência, se o Mestre achar que entender seu estado emocional importa; e *usos de Empatia*, Sensível e vantagens semelhantes contra você.

Memória: Penaliza os testes de outros para reconhecê-lo visualmente, fotografias, vídeos, etc.; *testes de IQ para lembrar detalhes sobre você*; e *tentativas de reunir informações sobre você de forma mundana (não pistas — isso é Rastros, abaixo)*. Quanto maior o seu nível, mais difícil é para alguém se lembrar de quem você é, e 10 níveis significam que ninguém nunca se lembra de quem você é quando sua vantagem está ativa — você é apenas mais um rosto na multidão! Esses efeitos persistem mesmo depois que sua vantagem estiver desativada; *por exemplo*, se sua habilidade estava ativada enquanto você escapava da polícia, eles *ainda* teriam uma penalidade igual ao seu nível para testes para lembrar de você depois que você a desativasse, e se você os encontrasse novamente sem Obscurecer ativo, eles se lembrariam de você normalmente *naquele* encontro, mas não no anterior.

Previsões: Penaliza os testes de outros para antecipar suas ações. Isso afeta testes de “perícias de planejamento”, como Análise de Informação, Estratégia e Tática, e de “vantagens de previsão”, como Noção do Perigo, Oráculo e Precognição.

Rastros: Penaliza os testes de outros para encontrar pistas deixadas por você ou para descobrir onde você esteve, incluindo testes de Perícia Forense e Rastreamento, testes de Pesquisa para caçá-lo por meio de documentação e usos de habilidades como Detectar com Alcance Temporal (Passado) ou Psicomетria quando você estiver envolvido.

Por fim, o Mestre pode permitir alguns modificadores em níveis menores que o seu nível total de Obscurecer; *por exemplo*, Obscurecer Visão 10 pode ter cinco níveis com Furtividade, e cinco sem.

Novas Ampliações Especiais

Cósmica, Extremamente Estendida: Seu Obscurecer afeta todos os sentidos relacionados a ele, mesmo da forma mais tênue; *por exemplo*, Obscurecer (Visão) com “Cósmica, Todos os Sentidos Mundanos”, justificado unicamente pelo fato de a visão ser mundana, afeta todos os sentidos não mecânicos e não paranormais. Você pode escolher várias versões diferentes; “*Todos os Sentidos de Máquinas*”, “*Todos os Sentidos Mundanos*” e “*Todos os Sentidos Paranormais*” abrangem praticamente todos os sentidos! +300% por extensão.

Invertida: Em vez de penalizar testes de Sentido, sua Obscurecer concede um *bônus*; *por exemplo*, “Obscurecer Visão (Invertida, +0%)” concede a outros um bônus em testes de Visão para detectar você, atingi-lo com ataques visualmente direcionados (a maioria deles!), testes subsequentes para discernir características, e assim por diante. Se Obscurecer afetar uma área — como geralmente acontece — esses bônus se aplicam a toda a área e a tudo nela. Isso funciona melhor com o modificador de Longa Distância. +0%.

Novas Limitações Especiais

Antimira: Obscurecer normalmente penaliza tentativas de perceber você com o sentido afetado e usar esse sentido para direcionar ataques contra você. O seu afeta apenas ataques. Testes de Sentido de outros para perceber você não são penalizados, mas ataques direcionados usando o sentido afetado têm uma penalidade para acertar igual ao seu nível. Isso geralmente é combinado com Defensiva; *caso contrário*, seu sentido é bloqueado como de costume. -20%.

Sem Efeito de Área: Sua Obscurecer não se estende além do hexágono em que você está (ou de um hexágono, se for de longa distância). Ela ainda afeta todos os seus equipamentos e roupas. -50%.

Padrão de Tempo Alterado

veja pág. MB75

Esses novos modificadores alteram as premissas básicas desta característica. O Mestre deve ter cuidado ao permiti-los!

Novas Ampliações Especiais

Defensiva: Cada nível de Padrão de Tempo Alterado permite que você realize uma ação defensiva adicional: você pode aparar, bloquear ou esquivar uma vez adicional como se fosse a primeira vez, operar uma mágica de Bloqueio adicional, fazer uma retirada uma vez adicional ou se defender uma vez adicional contra o mesmo ataque. Não há penalidade por essas ações adicionais. +20%.

Distorce o Tempo: Você pode estender os efeitos da sua vantagem para objetos inanimados que esteja carregando ou segurando. Isso faz com que *todo* o seu equipamento funcione mais rápido: você usa a CdT total durante cada manobra, independentemente da arma; *você ganha os benefícios de poções, drogas de combate, etc. em menos tempo após tomá-las; você faz saques rápidos de coldres dentro do tempo de uma manobra; sua armadura autovedante sela mais rapidamente em tempo real; e assim por diante*. Há uma *desvantagem*: *qualquer coisa ruim com um retardo*, contagem regressiva ou ciclos (por exemplo, veneno ou uma bomba adesiva com um temporizador) causa dano mais rapidamente quando está em ou sobre você, do ponto de vista de seus inimigos; *dispositivos de comunicação*

mudam de frequência e transmitem informações incoerentes ou saem da rede; qualquer coisa que precise de baterias descarrega mais rápido; drogas e poções benéficas têm durações mais curtas em tempo real; e assim por diante. +0% se você não puder controlar isso; +20% se você puder decidir seletivamente se você e/ou cada peça individual do equipamento fica com o tempo distorcido, o que exige uma manobra Preparar cada vez que você muda o que está na lista; ou +60% se você puder escolher à vontade, como uma ação livre.

Nova Limitação Especial

Somente Defensiva: Você pode usar Padrão de Tempo Alterado apenas para as coisas descritas em Defensiva. -40%.

Reserva de Energia

veja **GURPS Poderes**, pág. 119

Para dispositivos grandes, como veículos e trajes de batalha, o Mestre pode renomear Reserva de Energia como “dissipadores de calor”, “radiadores” ou algo similar. Nesse caso, adicione Custo Fadiga, RE — que valem -10% por ponto de RE — às habilidades relevantes. A Reserva de Energia associada geralmente possui Carga Lenta, embora isso não seja necessário.

O Mestre também pode permitir Reserva de Energia (Mundana). Ela pode ser usada como PF para alimentar atividades atléticas, feitos marciais, esforço adicional e assim por diante. Ela pode até ser sacrificada em vez de reduzir PF para coisas como fome e veneno, mas você deve decidir gastá-la dessa forma antes de aceitar a perda de PF. Se essa perda de PF exigir condições especiais para recuperação (por exemplo, comida para reverter a fome), essas condições devem ser cumpridas para recuperar a RE sacrificada.

Novas Ampliações Especiais

Carga Rápida: Sua RE recarrega mais rápido do que um ponto a cada 10 minutos. Cada nível de Carga Rápida reduz o tempo necessário para recuperar um ponto de RE na seguinte progressão: 10 minutos, 5 minutos, 2 minutos, 1 minuto, 30 segundos, 10 segundos, 5 segundos, 2 segundos, 1 segundo. Opcionalmente, o Mestre pode permitir níveis adicionais após atingir 1 RE/segundo; cada nível adicional dobra a quantidade de RE recuperada por segundo (2 RE/segundo, 4 RE/segundo, 8 RE/segundo, etc.). +50%/nível.

Fonte Estendida: Após especificar uma fonte de energia “base” para sua Reserva de Energia, você pode permitir que ela se beneficie de fontes adicionais por +20% cada. Como efeito colateral, sua RE não pode ser drenada por nada que não afete todas as suas fontes. Por +100%, funciona para todas as fontes existentes no mundo do jogo e pode ser drenada apenas por efeitos que afetem todas as fontes; por +300%, não só funciona para todas as fontes, como também não pode ser drenada por nada!

Não se preocupe. Estou esgotado.

– *Electro, em Homem-Aranha: Sem Volta para Casa (2021)*

Novas Limitações Especiais

Carga Desencadeada: Sua RE recarrega — em sua taxa normal, considerando Carga Rápida ou Carga Lenta — apenas sob condições específicas, como somente na presença da substância correta, à noite, quando submersa em água, em determinadas condições climáticas ou em uma determinada época do ano. O valor da limitação depende da frequência da situação. Use os exemplos em Fraqueza (pág. MB143) para ajudar a determinar a raridade: -10% se “Muito Comum”, -20% se “Comum”, -40% se “Ocasional” ou -80% se “Raro”.

Carga Lenta: A limitação Carga Lenta no **GURPS Poderes** pode ser mais sutil: sua RE recarrega mais lentamente do que um ponto a cada 10 minutos. Cada nível de Carga Lenta aumenta o tempo necessário para recuperar um ponto, seguindo a seguinte progressão: 10 minutos, 30 minutos, 1 hora, 3 horas, 6 horas, 12 horas, 1 dia, 3 dias, 1 semana, 1 mês. -10%/nível.

Descarga de Energia: Sua RE perde a energia armazenada nela ao longo do tempo. O valor da limitação depende da taxa de perda: -20% se você perder um ponto a cada 10 minutos, -40% por minuto, ou -60% por segundo. Se houver condições que evitam essa perda, use os exemplos em Fraqueza (pág. MB143) para ajudar a determinar a raridade e use 3/4 do valor da limitação se essas condições forem “Raras”, 1/2 se forem “Ocasionais”, 1/4 se forem “Comuns”, ou 1/5 se forem “Muito Comuns”.

Resistente

veja pág. MB84

Dois novos efeitos úteis são:

Inconsciência: Inconsciência de todas as formas, incluindo o sono, é um efeito “Muito Comum”. Inconsciência apenas por lesão é um efeito “Comum”.

Projeção: Projeção é um efeito “Comum”. Resistência é adicionada à ST efetiva para calcular a projeção e às jogadas de DX para evitar quedas.

Além disso, se o Mestre quiser bônus diferentes de +3 ou +8, ele pode interpolar conforme mostrado na tabela abaixo.

Tabela de Bônus de Resistente

Bônus	Multiplicador de Custo	Custo em Pontos			
		Muito comum	Comum	Ocasional	Raro
Imunidade	×1	30	15	10	5
+14	×4/5	24	12	8	4
+12	×2/3	20	10	6	3
+10	×3/5	18	9	6	3
+8	×1/2	15	7	5	2
+5	×2/5	12	6	4	2
+3	×1/3	10	5	3	1
+1	×1/5	6	3	2	1

Resistências de Meta-Jogo

O Mestre pode permitir que Resistente (pág. 27, pág. MB84) tenha efeitos no *meta-jogo* — por um preço! Multiplique o custo em pontos por 4.

Exemplo: Falhas críticas são possíveis em *todos os testes de habilidade* e, portanto, são “Muito comuns”. Portanto, Resistente a Falhas Críticas (+3) custa 40 pontos. Adiciona 3 ao NH efetivo apenas para determinar quais testes são considerados falhas críticas; por exemplo, trate o NH efetivo 3 como 6 para esse propósito, o que significa que resultados de 16+ (não 13+) são considerados falhas críticas, enquanto resultados de 4 a 15 ainda são considerados fracassos comuns. Imunidade, por 120 pontos, significa que todos os resultados são considerados fracassos comuns.

Proteção contra *sucessos decisivos* indesejados — por exemplo, golpes fulminantes dos inimigos — é válida. Subtraia o bônus do NH efetivo apenas para determinar quais jogadas inimigas são sucessos decisivos. Sucessos decisivos também são “Muito Comuns”.

Categorias mais restritas são possíveis; por exemplo, falhas críticas sociais seriam “Comuns”.

Retenção

veja pág. MB85

Retenção dura até ser destruída ou até que se escape dela. Para mudar isso, adicione Duração Máxima (**GURPS Poderes**, pág. 111).

Como regras opcionais:

- Se a ST do seu alvo for pelo menos o *dobro* do seu nível de Retenção, ele poderá se mover normalmente — ele não ficará preso no lugar. Ainda assim ele sofre um redutor de -4 em DX, independentemente da ST dele.
- Os alvos podem fazer uma avaliação de dano por GdP uma vez por turno contra cada Retenção como uma *ação livre*. Se isso destruir a Retenção, eles podem ignorar sua trava imediatamente. Caso contrário, eles são afetados normalmente, mas ainda podem usar seu turno para uma tentativa padrão de se desvencilhar.

Novas Ampliações Especiais

Camadas Ampliadas: Por +20%, ao aplicar Retenção em camadas, o aumento de ST por camada é igual a 1/10 do seu nível de Retenção; por +50%, é igual a 1/5 do seu nível de Retenção; e por +100%, é igual a 1/3 do seu nível de Retenção. Arredonde para baixo em todos os casos.

RD Ampliada: Por +10%, a RD da Retenção é igual a 1/2 (não 1/3) do seu nível; por +20%, a RD é igual ao seu nível; e por +30%, a RD é igual ao *dobro* do seu nível.

Retrátil: Ao lançar sua Retenção, você pode optar por manter-se segurando-a. Nesse caso, em qualquer turno posterior, você pode usar uma manobra Preparar para puxar um alvo preso em sua direção. Sua ST efetiva para isso é sua ST ou o seu nível de Retenção, o que for maior. Se as mãos do alvo estiverem livres, ou se outra pessoa agarrar a linha, *eles* podem puxar *você*! Soltar a linha é uma ação livre no seu turno. +100%, ou +80% se você estiver sempre conectado à sua Retenção e não puder soltá-la até que o alvo se desvencilhe.

ST de Golpe

veja pág. MB89

Alguns novos modificadores são especialmente adequados para metatecnologia. Com a permissão do Mestre, os personagens também podem usá-los.

Nova Ampliação Especial

Superesforço: Você pode concentrar sua energia em ataques devastadores! Sua ST de Golpe funciona normalmente, exceto quando você a impulsiona; *isso custa 1 PF para cada golpe*. Ao *impulsioná-la*, encontre seu nível de ST de Golpe com este modificador na coluna “Tamanho” da *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* (pág. MB550), leia na linha correspondente até a coluna “Medida Linear” e use esse valor como seu bônus de ST para dano. Adicione Cósmico, +50% se você puder ignorar temporariamente a ST máxima de uma arma e usar sua ST completa. +400%.

Nova Limitação Especial

Acesso: Sua ST de Golpe tem aplicabilidade limitada. -20% para todos os ataques motores de combate corpo a corpo ou todos os ataques motores à distância; -40% para todos os ataques desarmados (soqueiras e outras “armas” para perícias desarmadas contam), todos os ataques envolvendo uma categoria de armas de combate corpo a corpo que abrange várias perícias (armas de impacto, armas de haste, espadas, etc.) e assim por diante; -60% para todos os ataques com uma perícia específica (por exemplo, Caratê ou Espadas de Lâmina Larga) ou uma parte específica do corpo (como uma cauda); ou -80% para qualquer coisa mais específica, como ataques por perfuração com Garras Pontudas (que também podem causar dano por corte) ou uma arma específica listada em uma perícia em uma tabela de armas.

Super Sorte

veja pág. MB90

Uma variante dessa habilidade é adequada para deuses, personagens *extremamente* abençoados, manipuladores da realidade, etc.:

Bônus de Sorte: Em vez de poder ditar os resultados de jogadas ocasionais, você recebe +1/nível em *todos* os testes: de atributo, de habilidade e avaliação de dano; *testes de reação de PdMs em relação a você*; *testes em tabelas feitas por ou para você*; e qualquer outra coisa que o Mestre decida usando dados. Considere seu bônus como uma penalidade nos casos em que resultados mais baixos são melhores; por exemplo, para quebra de armas (pág. MB376) e em algumas tabelas. **Exceção:** Seu Bônus de Sorte *não* beneficia testes de autocontrole para suas desvantagens, pois isso violaria *Desvantagens Anuladas* (pág. MB120) — mas um Bônus de Sorte vindo de fontes externas, como um dispositivo de metatecnologia, *pode ajudar*. 100 pontos/nível, até um nível máximo definido pelo Mestre.

Você nunca sabe de que azar ainda maior sua falta de sorte te poupou.

— Cormac McCarthy,
Onde os Fracos Não Têm Vez

QUALIDADES

A maioria dos dispositivos metatecnológicos menores ou cotidianos pode ser construída usando qualidades. Por exemplo, um banco que permite sentar-se por horas a fio sem desconforto, ou pederneira e aço que *sempre* produzem chamas, valem, no máximo, uma qualidade.

Uma nova qualidade é destinada ao uso *com* dispositivos de metatecnologia.

Amplificação por Dispositivos

Ao usar esforço adicional com um dispositivo de metatecnologia de uma *origem* específica, os benefícios dobram de +5% para +10% por um redutor de -2 (ou +5% a cada -1, se o Mestre preferir). Você pode se especializar em um *dispositivo* para dobrar esse valor novamente, para +20% a cada redutor de -2 (ou +10% a cada -1) — mas se perder o dispositivo, você perde a qualidade!

MODIFICADORES

Muitos modificadores na biblioteca **GURPS** — e alguns novos — são especialmente adequados para habilidades voltadas à metatecnologia ou precisam de uma consideração adicional ao serem aplicados a elas.

Acompanhamento

veja pág. MB101 e **GURPS Power-Ups 4: Enhancements**, pág. 14

Um Acompanhamento que *qualquer* ataque desarmado ou com arma pode carregar tem Acompanhamento, Universal, +50%. Como isso pode não se adequar para todos os dispositivos, o Mestre pode permitir versões mais restritivas:

Todos os ataques corpo a corpo (armados ou desarmados), todos os ataques à distância ou todos os ataques com armas (corpo a corpo ou à distância): +40%.

Todos os ataques desarmados (incluindo “armas” para perícias desarmadas, como soco inglês), todos os ataques envolvendo uma categoria de armas de combate corpo a corpo que abrange várias perícias (armas de impacto, armas de haste, espadas, etc.) ou qualquer coisa comparável: +30%.

Todos os ataques com uma perícia específica (por exemplo, Caratê ou Espadas de Lâmina Larga): +20%.

O Mestre pode permitir Acompanhamento, Universal em Sanguessuga ou Neutralizar, permitindo que essas características de ataque operem por meio de armas e outros ataques.

Alcance Ampliado

veja pág. MB102

Uma nova variante deste modificador é adequada para granadas e armas de arremesso similares:

Distância de Arremesso: Especificamente para armas de arremesso com aerodinâmica normal, como granadas. Calcule a distância usando *Arremesso* (págs. MB349–352). Para uma granada de 0,5 kg, a Distância Máxima é de $ST \times 3,5$, desde que o arremessador tenha ST 10+. Ataques modificados com esta ampliação nunca têm Distância Relativa à Metade do Dano. +5%.

Armado

Variável

Você pode aplicar essa limitação apenas a uma habilidade que normalmente funciona como uma Imprecação à distância — ou seja, uma que use uma Disputa Rápida em vez de

uma jogada de ataque e não seja afetada pela RD. Vantagens adequadas incluem Controle da Mente e Leitura da Mente. Sonda Mental, Neutralizar, ou Possessão *com a ampliação Longa Distância* também seriam válidas.

Armado transforma a vantagem em um ataque normal, visível e à distância. O Mestre deve decidir qual perícia de ataque usar — normalmente, uma especialização de Ataque Inato (pág. MB183). O ataque exige modificadores de tamanho e velocidade/distância (pág. MB550) e pode ser esquivado. Se atingir, o alvo faz um teste para resistir *sem disputa* ao atributo apropriado (por exemplo, Vontade para Neutralizar). Se este teste fracassar, determine os efeitos normalmente, usando a *margin de fracasso* do alvo em vez da *margin de sucesso* do usuário.

Armado vale uma limitação base de -50% se a RD do alvo não tiver efeito, ou -80% se a RD dele for somada ao seu teste para resistir, como em Atribuição (pág. MB43). Para aplicar uma penalidade fixa ao teste para resistir do alvo, adicione +10% a cada redutor de -1, até no máximo -5. Por exemplo, um raio de Neutralizar que ignora a RD e impõe um teste de Vontade-3 para resistir tem uma limitação efetiva de -20%.



Ataque Corpo a Corpo

veja pág. MB111

Habilidades com Ataque Corpo a Corpo podem ter Alcance maior que 1–4:

Alcance	Modificador	Alcance	Modificador	Alcance	Modificador
1–5	-10%	1–6	-5%	1–7	-0%

Se uma manobra Preparar for necessária para mudar o Alcance, adicione -5% adicionais.

Um ataque modificado com Ataque Corpo a Corpo normalmente não ocupa as mãos. Se *ocupar*, adicione -15% se ocupar completamente uma mão, e -30% se ocupar completamente duas. Se puder ser usado com uma *ou* duas mãos, adicione +0% — mas quando usado com as duas mãos, o ataque recebe um bônus de +1 no dano.

Se o ataque ficar despreparado após o ataque, como um malho, adicione -5%. Isso vale menos do que Gasto Adicional de Tempo 1, -10%, porque você pode *aparar* sem esse efeito negativo (se não puder aparar, aplique os -5% habituais).

As seguintes opções também estão disponíveis:

Ataque Corpo a Corpo (Aparar Destrutivo): Seu ataque causa dano às armas que ele apara ou que o aparam. Faça a avaliação de dano normalmente e aplique-o à arma do seu inimigo no caso do aparar ser bem-sucedido para qualquer um de vocês. +10%.

Ataque Corpo a Corpo (Aparar Modificado): Ataques com Ataque Corpo a Corpo podem aparar, a menos que recebam -5% adicionais por não conseguirem fazê-lo. Opcionalmente, o Mestre pode interpretar esses -5% como “não pode aparar *após atacar*” (como uma arma com “D” em Aparar) e conceder aos ataques com Alcance C apenas um redutor de -1 embutido para Aparar, resultando em -0%. O Aparar pode ser aumentado: cada +1 (até +4) adiciona +10%. Se um ataque tiver os benefícios de aparar com armas de esgrima (págs. MB404–405), adicione +20%; *se também tiver os inconvenientes (não poder aparar manguais ou armas semelhantes a manguais, e sofrer penalidades de carga)*, adicione +0%.

Ataque Corpo a Corpo (Duplo): Sua habilidade gera *duas* (ou mais!) armas de combate corpo a corpo — geralmente uma em cada mão — permitindo um Ataque com Duas Armas (pág. MB417). +10% para duas, +5% por arma adicional, para seres com mais de dois braços.

Ataque Corpo a Corpo (Flexível): Seu ataque é considerado flexível e pode envolver como um chicote (pág. MB405) ou estrangular como um garrote (pág. MB406), mas tem um redutor de -2 para Aparar. +10%.

Ataque Corpo a Corpo (Mangualada): Seu ataque é tratado como um mangual (pág. MB406), impondo penalidades para ser aparado ou bloqueado. +30%.

Ataque Corpo a Corpo (Pesado/Leve): Por padrão, Ataques Inatos modificados com Ataque Corpo a Corpo “*pesam*” (dados de dano/2) kg para fins de *Aparando Armas Pesadas* (pág. MB376). Cada aumento de +10% no peso acrescenta +5%; cada redução de -20% subtrai -5%.

Tudo acima é um acréscimo ao custo base para o Alcance e *pode* transformar o Ataque Corpo a Corpo efetivamente em uma ampliação!

Baseado em (Atributo Diferente) veja **pág. MB103**

Isso pode ser aplicado a uma habilidade para alterar os testes usados pelo usuário para *ativá-la*. As mudanças permitidas são para ou de DX, IQ, HT, Vontade ou Percepção. Não se aplica à ST!

No entanto, o Mestre pode permitir uma variante que altere uma característica secundária baseada em ST — geralmente significando dano ou Base de Carga — para outro atributo para fins daquela habilidade. Por exemplo, você pode adicionar esse modificador à Carga Útil para que ela calcule a Base de Carga a partir da Vontade em vez da ST. O Mestre pode generalizar ainda mais isso para permitir o uso de características que funcionam *como* ST (por exemplo, Telecinese) no lugar da ST.

O custo permanece sempre inalterado.

Baseado em ST

Variável

Aplicado a Ataque Inato, permite que você adicione seus dados de dano de GdP ou GeB ao dano do Ataque Inato, efetivamente transformando-o em uma arma motora. Você pode aplicar Baseado em ST a qualquer ataque corpo a corpo ou à distância que cause dano por contusão, por corte, ou por perfuração. É incompatível com modificadores inadequados para ataques motores, incluindo Acompanhamento, Agente Respiratório, Agente Sanguíneo, Agente de Contato, Atraso, Base Sensorial, Cone, Cíclico, Efeito de Área, Explosão, Imprecação, Jato, Resistível, e qualquer modificador que tenha um desses modificadores como pré-requisito.

Ao atacar, escolha se usará dano GdP ou GeB. O dano GeB geralmente é maior e a melhor escolha, mas há situações em que o GdP faz mais sentido (por exemplo, ao atacar debaixo d'água) — e ao usar o GeB para um ataque corpo a corpo por perfuração, ele pode ficar *preso* no seu alvo (veja *Picaretas*,

pág. MB406)! Seu ataque pode se beneficiar de Ataque Total (Forte) (pág. MB365), Golpes Poderosos (pág. MB357) e métodos semelhantes para aumentar o dano motor causado pelos músculos. Você também pode usar habilidades que aumentam a ST, como Golpe Poderoso (pág. MB202); *esses aumentos afetam apenas a parte do dano oriunda da ST*, mas não a do Ataque Inato. O dano que sua ST causa é automaticamente Variável (pág. MB109); o do Ataque Inato não.

Baseado em ST custa +100%. Se você puder adicionar *apenas* dano GeB ou *apenas* dano GdP, reduza para +80%. Opcionalmente, o Mestre pode permitir Baseado em ST em Ataques Inatos com outros tipos de dano; *por exemplo*, para simular espadas de energia da ficção científica. Se for o caso, adicione +50% — e combine com o Mestre como a ST física afeta, digamos, o Ataque por Queimadura!

Cancelamento

+ 10% ou +20%

Você pode cancelar os efeitos da sua habilidade persistente antes que sua duração expire; *por exemplo*, Cancelamento em Atribulação ou Retenção permitiria encerrar seus efeitos antecipadamente. Por +10%, você deve tocar o alvo ou usar sua habilidade com sucesso nele uma segunda vez com todos os modificadores (como penalidades pela distância) que se aplicariam *no momento*. Por +20%, você pode desativar sua habilidade como uma ação livre; *se ela também tiver Efeito Seletivo*, Inteligente (pág. 31), você *deve* escolher esta versão.

Capaz de Supertiro

+20%

Você pode “sobrecarregar” seu ataque para disparar *supertiros*. Cada supertiro consome dois disparos (se aplicável), mas multiplica o dano por 1,3 *ou* adiciona +1 de dano por dado, o que for melhor. Para ataques que infligem penalidades em atributos ou afetam uma área, multiplique a penalidade ou o raio por 1,3.

Ao disparar supertiros, o ataque ganha Mauf. 16; veja *pág. MB279*. Isso pode ser piorado: cada -1 em Mauf. adiciona -5% ao custo do modificador. O custo mínimo é de +5%, em Mauf. 13 — você nunca é obrigado a disparar supertiros, então a opção de fazê-lo é sempre efetivamente uma ampliação.

Disparar mais de 10 × (CdT do ataque) supertiros em um minuto faz com que o ataque *superaqueça*. Reduza o Mauf. em 3 e aplique-o a tiros regulares, e em 5 para supertiros adicionais; *por exemplo*, quando um ataque com Mauf. 16 para supertiros superaquece, o Mauf. é 13 para a maioria dos tiros e 11 para supertiros. A única maneira de se recuperar do *superaquecimento* é não usar o ataque por um minuto inteiro.

Se um teste indicar um mau funcionamento, faça um teste para ver se a habilidade está incapacitada (**GURPS Poderes**, pág. 156), com uma penalidade igual a 18 menos o Malf. *atual*. Para a maioria dos dispositivos, faça um teste na *Tabela de Mau Funcionamento de Armas de Fogo* (pág. MB407) e aplique essa penalidade a todos os testes para lidar com o problema.

Confiável e Difícil de Usar

veja **GURPS Poderes**, págs. 108, 102

Opcionalmente, o Mestre pode permitir ataques à distância *sem* testes para resistir com Confiável ou Difícil de Usar. Isso custa o dobro: +10% a cada +1 (até +10) para Confiável, -10% a cada -3 (até -12) para Difícil de Usar. Ele pode até permitir mais de 10 níveis de Confiável; *nesse caso*, até 15 níveis exigem Cósmico, +50%, até 20 exigem Cósmico, +100%, e até 25 exigem Cósmico, +300%.



Cósmico

veja pág. MB105

Duas novas formas de Cósmico podem ajudar o Mestre a ajustar ataques poderosos da maneira certa:

Cósmico, Corrói DR: Seu ataque *não corrosivo* usa as regras em *Corrosão* (pág. MB379), destruindo a RD. Explique como funciona! +100%.

Cósmico, Investida Irresistível: Seu ataque ignora os modificadores de dano reduzidos para Tolerância a Ferimentos, incluindo Redução de Dano (**GURPS Poderes**, pág. 84). O Mestre pode limitar a quantidade de dados de dano que podem receber essa ampliação ou exigir um Antecedente Incomum robusto para acessá-la. +300%.

Custa Fadiga

veja pág. MB111

O Mestre pode adaptar Custa Fadiga ao traduzir sistemas que custam outros recursos. Faça isso comparando o tamanho de reservas de recursos típicas. Por exemplo, operar mágicas com *Magia Limitada pelo Limiar* (**GURPS Taumatologia**, págs. 76–82) “custa” o poder estimado; o *limite padrão sugerido* é 30, o triplo do PF de um humano médio, que é 10; *portanto*, se a Custa Estimativa vale -5%, seria mais justo se cada nível adicionasse 3 ao poder estimado do usuário (ajuste essa proporção em uma campanha com limites padrão diferentes). Se um recurso for mais perigoso de usar ou mais difícil de recuperar do que PF, dobre o valor da limitação, como em Custa Pontos de Vida (**GURPS Poderes**, pág. 110). O exposto acima pressupõe que PF ainda possam ser usados para esforço adicional, regras opcionais, etc.; *caso contrário*, adicione mais -5%.

O Mestre também pode optar por usar *Modificando Dados + Acréscimos* (pág. MB269) para transformar custos fixos em dados; *por exemplo*, Custa Fadiga, 4 PF, -20% pode se tornar Custa Fadiga, 1d PF, -20%.

Distância Motora

+0%

Seu ataque à *distância* depende da sua ST para distância (se a ST afetar o *dano*, escolha Baseado em ST, pág. 30). Ignore qualquer distância nas descrições das características originais. Trate seu ataque como uma arma motora de combate à distância e uma estatística Distância de $\times 1/\times 10$.

Se for necessário usar Longa Distância (pág. MB107) para tornar uma vantagem à distância, economize espaço escrevendo “Longa Distância, Motora, +40%”.

Distância Motora custa +0% porque a ST 10 “grátis” oferece Distância 10/100, que é o padrão para habilidades à distância. Distância de Arremesso (pág. 29) é efetivamente uma *ampliação* porque não possui estatística de 1/2D. As duas são mutuamente exclusivas.

Divisor de Armadura

veja pág. MB105

Divisor de Armadura (100) está disponível por +300%. Este é um preço justo comparado ao Cósmico, Ataque Irresistível, +300%, que é mais eficaz, mas afetado totalmente pela RD com Cósmico, Defensiva, +50%. Para obter a RD total contra o Divisor de Armadura (100), é necessário Enrijecido, +100%.

Efeito de Área

veja pág. MB105

Características com Efeito de Área envolvem volumes *cilíndricos*. Se, em vez disso, produzirem *esferas*, o custo de um nível é de +40% e os níveis seguintes são de +75% cada.

Efeitos de Área cilíndricos padrão têm 4 metros de altura, independentemente da área. Para torná-los mais altos, adicione uma variante de Efeito de Área, Vertical, que dobra a altura do cilindro em vez do raio em cada nível; *por exemplo*, Efeito de Área, Vertical, 8 metros, +50%.

Ataques Inatos com Efeito de Área podem infligir *Lesões de Grande Escala* (pág. MB400) se a área de efeito for pelo menos tão longa quanto a maior dimensão do alvo; *por exemplo*, Efeito de Área, 2 metros, são dois anéis de hexágonos e, portanto, três metros de largura, que é a maior dimensão de um alvo de MT +1, então alvos de MT +1 ou menores sofrem lesões de grande escala. Efeito de Área, Vertical é mais eficaz contra inimigos *em pé* nesse caso.

Efeito Seletivo

veja **GURPS Poderes**, pág. 100

Por +50%, você pode ter Efeito Seletivo, Inteligente, permitindo “programar” respostas a eventos específicos; *por exemplo*, ativando ou desativando automaticamente o modificador Cone em determinadas circunstâncias. Adicione Cancelamento, +20% (pág. 30) se as respostas puderem incluir efeitos persistentes finais, ou Variável (pág. MB109) se puderem incluir dano variável (por exemplo, após o alvo atingir um certo nível de dano, como $-1 \times \text{PV}$). Você pode especificar as respostas *após o fato* — não precisa fazer isso ao ativar o ataque inicialmente.

Independente

veja **GURPS Poderes**, pág. 109

Você pode usar Independente para criar armas que podem atacar sozinhas ou operar sem intervenção do usuário. Essas armas podem atacar uma vez por turno. O NH base é igual a 10 + Precisão se for uma arma de combate à distância, ou 10 + bônus de Confiável (**GURPS Poderes**, pág. 108) se for de combate corpo a

corpo. Todas as outras regras são as mesmas, mas o custo é maior: +100% se o ataque estiver sujeito às restrições da sua manobra de combate a cada turno (por exemplo, se você escolher Avançar e Atacar, seu ataque sofre as penalizações de Avançar e Atacar); +300% se seu ataque não for limitado pela sua manobra.

Opcionalmente, o Mestre pode permitir *múltiplos níveis* de Independente! Isso permite um número de ataques igual ao nível de ampliação a cada turno. Use os custos acima *por nível*. Por exemplo, Independente 2 concede dois ataques por turno, por +200% se sujeito a restrições da manobra ou +600% se não sujeito a restrições da manobra.

Limitação Regulável

Variável

Algumas limitações são *úteis* se nem sempre se aplicarem — considere ativar Sem Ferimento para tornar um ataque normalmente letal em não letal. Tal limitação se torna uma *ampliação* que custa +40% mais o valor da limitação; *por exemplo*, Sem Trauma por Impacto custa -20%, então Limitação Regulável (Sem Trauma por Impacto) custa +20%. Você pode ativar ou desativar tais limitações como uma ação livre no início do seu turno; *se a ativação exigir uma manobra Preparar*, adicione -5%. No entanto, Limitação Regulável tem um custo final mínimo de +5% (você pode fazer mais, então é sempre uma ampliação!), e o Mestre pode proibir usos propostos que considere abusivos.

Esta é uma generalização de Melee-Capable (*GURPS Power-Ups 4: Enhancements*, pág. 19).

Magnitude Adicional

-5% por -1 Magnitude

Habilidades de ataque à distância começam com Magnitude -2. Magnitude Adicional piora isso em -1 a cada -5%. O Mestre também pode permitir *Magnitude Reduzida*: cada -1 removido (até 0, na melhor das hipóteses) custa +10%.

Modificadores de Dano

veja pág. MB108

Ataques com efeitos diferentes de dano podem usar esses novos modificadores.

Conta como (Tipo)

Variável

Um ataque conta como aquilo que ele *é* para efeitos como RD limitada, Vulnerabilidade e desencadeamento de Fraqueza. Cada ataque recebe um efeito especial “grátis” adequado ao seu tipo de dano, e um ataque com um modificador de poder também conta como vindo daquela fonte; *por exemplo*, Ataque por Queimadura (Divino, -10%) *poderia* contar como “fogo” e *automaticamente* conta como “abençoado”.

Cada coisa adicional que seu ataque conta como sendo é uma ampliação:

Rara (por exemplo, armas abençoadas, mágica, ou prata): +10%.

Ocasional (por exemplo, frio): +20%.

Comum (por exemplo, fogo em um ataque que não seja por queimadura, ferro, ou luz solar): +30%.

Muito Comum (por exemplo, ar, terra, luz, metal, ou água): +50%.

Se seu ataque *sempre* contar como o que for necessário para explorar as falhas do seu alvo, isso equivale a Cósmico, Dano Arco-Íris, +300%.

Modificadores de Dano Cumulativos

+50%

Qualquer ataque que cause trauma por impacto, projeção, incêndios, destrua RD ou tenha outros efeitos vinculados à sua *avaliação de dano* pode ter essa ampliação. Use o dano total causado por todos os golpes desse ataque *ou de qualquer outro ataque com esse modificador*, em um único turno, em um mesmo ponto de impacto, em um único alvo, para determinar esses efeitos. Por exemplo, múltiplos ataques por contusão com essa ampliação — de um ou mais atacantes — usam seu dano total para avaliar a projeção e o trauma por impacto, mesmo que nenhum deles penetre a RD.

Opções de Munição

veja *GURPS Power-Ups 4: Enhancements*, pág. 18

O suplemento *GURPS Power-Ups 4: Enhancements* apresenta um novo modificador que permite que ataques perfurantes mudem de tamanho. Aqui está um novo modificador para ataques por perfuração:

Pontas Finas: Você pode disparar munição de pontas finas em vez de munição normal. Isso converte o tipo de dano *por perfuração* para *dano perfurante*, mas aumenta o divisor de armadura em um nível. Por exemplo, 3d perf se torna 3d(2) pa. +20%.

Prazo Reduzido

Variável

Sua habilidade dura menos tempo do que o normal. Para ter Prazo Reduzido, ela precisa de uma duração finita (fixa ou variável), o que elimina qualquer coisa que dure indefinidamente ou possa ser “mantida”; *por exemplo*, Controle da Mente não poderia ter essa limitação, mas Controle da Mente com Independente (*GURPS Poderes*, pág. 48) poderia.

Múltiplo	Modificador	Múltiplo	Modificador
1/2 da duração	-5%	1/20 da duração	-25%
1/3 da duração	-10%	1/30 da duração	-30%
1/6 da duração	-15%	1/60 da duração	-35%
1/10 da duração	-20%		

A progressão da tabela pode ser estendida, mas a duração *mínima* de uma habilidade não pode ser inferior a 1 segundo. Por exemplo, Atribuição (Desvantagem) tem duração variável com duração mínima de 1 minuto, portanto não pode ter Prazo Reduzido maior que 1/60; *uma Atribuição sem modificações tem duração mínima de 1 segundo*, portanto não pode ter *nenhum* nível de Prazo Reduzido.

Recuo Adicional

veja pág. MB115

O Mestre também pode permitir *Recuo Reduzido*: cada -1 no Rco custa +20%. O Rco mínimo é 0, o que significa que, ao disparar vários tiros, você obtém acertos adicionais iguais ao *dobro* da sua margem de sucesso.



ST Mínima Adicional

Variável

Apenas dispositivos metatecnológicos definidos como armas e vantagens com *Limitações de Instrumentos* (págs. MB116–17) podem ter esta limitação. A ST mínima (pág. MB270) para empunhar um dispositivo ou instrumento é baseado em sua forma subjacente. Um requisito *maior* é uma limitação: -5% a cada +3 ST ou aumento de 1/3 (arredondado para cima) do requisito existente — o que for *maior* — até o limite que o Mestre considerar adequado ao item. Adicione -5% se o dispositivo precisar de um apoio para arma ou bipé, ou -10% se precisar ser montado.

Modificando o Dano Existente

Ao adicionar um Ataque Inato Baseado em ST a um dispositivo metatecnológico para que o dano desse ataque seja somado ao dano do dispositivo, há uma acréscimo de custo — além do custo normal do Ataque Inato — se o Ataque Inato conferir capacidades adicionais ao dano do dispositivo:

1. Totalize todos os modificadores do Ataque Inato que afetam sua *capacidade de causar dano* (ex.: Afeta Insustancial, Afeta a Matéria, Divisor de Armadura e ataque Cósmico, Irresistível) ou *seus efeitos de dano* (incluindo Modificadores de Dano, Efeitos Colaterais, Sintomas e o efeito especial Cósmico, Persistente). Se não houver modificadores aplicáveis, não há custo adicional! Se o dispositivo tiver um modificador implícito, o Ataque Inato também deve tê-lo — mas *não* o inclua aqui, pois ele já está presente e o Ataque Inato não está *adicionando* nada.

2. Encontre o maior dano, em dados, que o dispositivo pode causar sem o Ataque Inato. Para uma arma motora, esse dano corresponde ao triplo de sua ST mínima, mais os “adicionais” usuais para uma arma de sua qualidade (por exemplo, o “+2” em “GeB+2”). Para ataques desarmados, geralmente é o dano GdP correspondente à ST máxima permitido na campanha. Ataques que não causam dano, mas têm uma ST mínima, usam um “dano” GdP para esse valor, $\times 1,5$.

3. Determine o “custo efetivo em pontos” do dano da etapa 2 como se fosse um Ataque Inato do tipo de dano correspondente. Ignore quaisquer modificadores inerentes do dispositivo aqui — apenas o número de dados e o custo do Ataque Inato importam. Não pague esse custo! Você só precisa dele para a próxima etapa.

4. Multiplique o custo em pontos da etapa 3 pelo modificador líquido da etapa 1 para encontrar o acréscimo.

5. Escreva “Dano de Arma Modificado (Baseado em um ataque (tipo) de Xd [custo em pontos])” com as estatísticas da metatecnologia.

Se um dispositivo tiver vários modos de ataque, siga estas etapas para cada modo. Use o acréscimo total para o modo mais caro e 1/5 desse valor para todos os outros. Para armas capazes de ataques em GdP e GeB, o GeB é quase sempre mais caro.

Para regras mais detalhadas, veja *Modifying Existing Damage* (*GURPS Power-Ups 4: Enhancements*, págs. 9–11) e *Enhanced ST-Based Attacks* (*Enhancements*, pág. 20).

Tempo Real

Variável

Sua habilidade funciona em tempo do mundo real, e não no tempo do mundo de jogo. Se normalmente ela tem um certo número de usos por *dia no jogo*, agora ela tem esse número de usos por *hora de jogo*. Se ela tem um certo número de usos por *semana no jogo*, agora ela tem esse número de usos por *sessão de jogo*. Isso vale +0%.

Uma habilidade que normalmente tem um número ilimitado de usos pode — *em vez* de ter qualquer forma de Uso Limitado — ser limitada a um uso por período de tempo no mundo real:

Tarefa. De um segundo a um minuto, mas sempre abrangendo uma ação ou momento. *Exemplos:* desmontar um rifle ou dar um soco na cara de um nazista. -5%.

Cena. Uma única batalha, troca de palavras, viagem longa e sem incidentes, jantar ou algo semelhante. *Exemplos:* limpar todos os rifles de uma sala ou lutar contra um esquadrão de nazistas. -20%.

Sessão. As sessões de jogo geralmente duram de 3 a 4 horas, mas sessões mais longas não são incomuns. *Exemplos:* Um grupo passando toda a sessão interpretando seus personagens enquanto limpa as armas de um arsenal inteiro, com testes para garantir que o serviço seja aprovado pelos superiores — ou enfrentando um pelotão de nazistas. -60%.

Aventura. Várias sessões de jogo (3 a 10 é comum), geralmente abrangendo um arco narrativo inteiro. *Exemplos:* Um grupo limpando e organizando um arsenal e seu conteúdo enquanto equipa um grupo de sobreviventes em um mundo pós-apocalíptico — ou enfrentando nazistas tentando explorar uma linha ley escondida sob um castelo. -80%.

Campanha. Qualquer coisa, de 2 a 5 aventuras até “enquanto todos continuarem jogando”, geralmente abrangendo vários arcos narrativos. *Exemplos:* Lutar contra um grupo de militantes armados determinados a escravizar um grupo de sobreviventes pós-apocalípticos — ou impedir que feitiçeiros nazistas invoquem forças sobrenaturais para destruir os Aliados. Em vez de aplicar uma limitação, divida o custo final da característica por 5.

Tipo de Dano Seletivo

+20%/tipo

Seu ataque é capaz de causar vários tipos de dano. Construa-o normalmente como um ataque do tipo de *maior custo* e adicione um aumento de +20% por tipo adicional — ou pague +100% para *todos* os tipos. Trocar o tipo de dano é uma ação livre no início do seu turno.

Uso Limitado

veja pág. MB116

O Mestre pode permitir um número de usos diferente dos da tabela no *Módulo Básico*. Seria justo precificar 11–15 usos por dia como -5%. Indo na outra direção, o Uso Limitado vale *cerca de* -10% por cada redução pela metade dos usos diários; *assim*, uma vez a cada 2–3 dias seria -50%, uma vez a cada 4–7 dias (ou semanalmente) seria -60%, uma vez a cada 2 semanas seria -70% e uma vez por mês (o valor mínimo sugerido) seria -80%. Você não pode adicionar Recarga Lenta, Recarga Rápida ou Recarga Acelerada (pág. 35) a menos de 1 uso por dia.

Dispositivos podem ter características com Uso Limitado e duração da bateria. Para simular isso, adicione Acesso, Enquanto durar a bateria, -5%.

Conf-Uso

Existem tantas abordagens para limites de uso que fazer escolhas adequadas é complicado.

Uso Único Explicado

Um dispositivo de uso único pode ser usado *uma vez* e depois se torna inerte ou se destrói. Uma habilidade de uso único pode ser usada *uma vez* e depois desaparece, reduzindo seu total de pontos. Isso divide o custo final — em dinheiro para um dispositivo, em pontos para uma habilidade — por 5.

O Mestre decide o que pode ser de uso único. Para dispositivos, os melhores candidatos são itens descartáveis como granadas, munição, combustível e fármacos — além de MacGuffins e superarmas que podem destruir o mundo! Para habilidades, Favor (pág. MB60) é o exemplo típico, mas a opção também se aplica a mágicas únicas.

O que constitui “um uso” depende da habilidade, seja ela comprada por um personagem ou usada para definir um dispositivo. Para ataques, isso significa “um disparo, um tiro”. Para vantagens como Invisibilidade, considere “um minuto”. Ao usar *Tempo Real* (pág. 33), o Mestre pode preferir “uma cena”.

Opcionalmente, em caso de sucesso decisivo no teste de ativação, dispositivos de uso único que não se *destroem* ao serem usados (como granadas!) deixam para trás material suficiente para serem consertados — um conserto maior (págs. MB484–485) — e reutilizados. Para uma habilidade de personagem, o Mestre pode dar ao jogador a opção de pagar um ponto de personagem para manter a característica, desde que ela *ainda* não exija pontos de personagem para ser usada.

Dispositivos Carregados

A ficção está cheia de dispositivos que funcionam um número limitado de vezes. Uma metatecnologia que pode ser usada X vezes por dia tem Uso Limitado em suas habilidades subjacentes. Itens que recebem X usos e não precisam ser recarregados são mais complicados! Qualquer coisa que *desapareça* após um uso custa 1/5 do preço — mas e quanto a coisas que se tornam inertes ou desaparecem após múltiplos usos? Para isso, use o seguinte:

Usos	1	2–5	6–9	10–14
Multiplicador	×1/5	×2/5	×3/5	×4/5

Mais de 14 usos não representa um transtorno suficientemente significativo.

Esta regra pressupõe que replicar tais itens é quase impossível, exige ingredientes perigosos e difíceis de obter ou leva uma quantidade excessiva de tempo. O Mestre pode até tratá-los como se tivessem Único (pág. MB117).

Dispositivos que *podem* ser recarregados após o uso por meio de algum método externo — por exemplo, substituição de peças, meditação ou encantamento — são possíveis. Isso equivale a uma característica, mas uma importante! Multiplique o *valor total em pontos* do dispositivo por 200 para encontrar o número de horas que ele leva para ser completamente restaurado. Divida esse valor pelo total de usos para determinar quantas horas restauram cada uso. Opcionalmente, cada múltiplo completo sacrificado da riqueza inicial da campanha pode substituir 200 horas; *esse valor é usado para apaziguar espíritos*, contratar encantadores ou qualquer outra coisa que o Mestre deseje. Para dispositivos metatecnológicos, o valor mínimo gasto é o menor entre esse valor e o custo do item.

Uso Limitado, Duração Máxima, e Custa Fadiga

Pode ser confuso descobrir quando usar Uso Limitado (pág. MB116), Duração Máxima (**GURPS Poderes**, pág. 111) e Custa Fadiga (pág. MB111), e em quê.

Uso Limitado é principalmente para coisas com “cargas, disparos” ou usos instantâneos — ataques, cura, etc. Duração Máxima é para coisas que fazem sentido com durações, como tornar-se invisível ou insubstancial.

Você pode aplicar o Uso Limitado a itens com duração, concedendo um minuto de duração, mas a Duração Máxima costuma ser uma opção melhor. No entanto, *não é possível* aplicar Duração Máxima a itens com disparos ou cargas — ela é estritamente para habilidades benéficas, comutáveis, que normalmente poderiam ficar “ativadas” *indefinidamente*. Você não pode aplicá-la ao seu ataque ou cura e dizer: “Posso usar meu ataque ou cura por tanto tempo”. Para restringir essas habilidades, aplique o Uso Limitado.

A introdução de Custa Fadiga complica ainda mais as coisas — principalmente porque é matematicamente melhor que Uso Limitado! Com Uso Limitado, -10%, você pode usar sua habilidade 10 vezes por dia. Com Custa Fadiga 2, -10%, você provavelmente pode usá-la de 4 a 5 vezes seguidas antes de precisar descansar, mas facilmente de 40 a 50 vezes por dia. Altos valores de PF, Reserva de Energia, vantagens de recuperação, etc., ampliam essa diferença.

O **GURPS Meta-Tech** assume que Uso Limitado é usado principalmente para armas, e Duração Máxima é usada para outros dispositivos. Custa Fadiga é apropriada para ambos. Certifique-se de saber qual modificador faz o quê e escolha apropriadamente!

Não dou a mínima para quem seja. Se der mole mais uma vez, te sangro até a morte, em silêncio, e te deixo aqui.

– Mac, em **Predador** (1987)

Dispositivos que usam munição podem substituir tipos semelhantes por +0%.

Por fim, algumas novas opções estão disponíveis:

Arremesso: Seu ataque é *arremessado*. Você tem direito a um uso. Após usá-lo, você deve recuperar algo — como uma arma de arremesso — antes de poder usá-lo novamente. Isso *substitui* os usos por dia e é mutuamente exclusivo com Contínuo, Recarga Rápida, Recarga Acelerada, Recarga Lenta e Recarga Especial. -5% se a habilidade também usar a ampliação Limitação Regulável, Ataque Corpo a Corpo; -25% caso contrário.

Contínuo: Apenas para 2 ou mais usos por dia. Você deve usar todos os seus usos de uma vez — usar sua habilidade significa deixá-la ativada até que você fique sem usos. Para a maioria das vantagens, a habilidade permanece “ativada” por minutos iguais aos usos; *por exemplo*, “2 usos por dia” é na verdade um uso de 2 minutos, enquanto “10 usos por dia” é na verdade um uso de 10 minutos. Ataques, no entanto, estão disponíveis por *segundos* iguais aos usos; *por exemplo*, “4 usos por dia” permite que você ataque (ou não!) com seu raio de energia, espada psíquica ou o que for por quatro turnos consecutivos. Contínuo adiciona -5% ao valor básico de limitação: 2 usos são -35%, 3-4 usos são -25%, 5-10 usos são -15% e 11-15 usos são -10%. Isso pode ser modificado ainda mais por Recarga Acelerada, Recarga Especial, Recarga Lenta, ou Recarga Rápida, mas é mutuamente exclusivo com Arremesso.

Recarga Acelerada: Mutuamente exclusivas com Recarga Rápida, Recarga Lenta e Arremesso. Você pode recarregar todos os seus disparos em 1 ou 2 segundos. Divida o valor do Uso Limitado por três.

Recarga Especial: Além do tempo (normalmente um dia), seus usos exigem uma condição ou substância para recarregar. Para *condições*, use os exemplos em Fraqueza (pág. MB143) para ajudar a julgar a raridade e adicione -10% se a condição for “Muito Comum”, -20% se “Comum”, -30% se “Ocasional” ou -40% se Rara. Para *substâncias*, adicione -5% se “Muito Comum” (disponível em quase qualquer lugar ou barata, no máximo 0,0001% da riqueza inicial média), ou -10% se “Comum” (difícil de encontrar ou um tanto cara, no máximo 0,001% da riqueza inicial média), “Ocasional” (muito difícil de encontrar ou cara, no máximo 0,01% da riqueza inicial média) ou “Rara” (deve ser encontrada ou fabricada normalmente, mas custando até 1% da riqueza inicial média se disponível para compra). Você *pode* combinar isso com Recarga Lenta, Recarga Rápida ou Recarga Acelerada; *aplique Recarga Especial antes desses ajustes*; *Por exemplo*, Uso Limitado (1/dia) custa -40%, Recarga Especial com uma substância “Comum” adiciona -10%, totalizando -50%, e então Recarga Rápida reduz pela metade, para -25%. Mesmo sem Recarga Especial, o Mestre pode presumir que Recarga Rápida, Recarga Acelerada e Recarga Lenta exigem algo que custe no máximo metade do valor de uma substância “Muito Comum”.

PERÍCIAS

Metatecnologia é uma espécie de tecnologia. Trabalhar com ela exige perícias técnicas, até mesmo “científicas”.

Ciência Estranha

veja pág. MB188

Esta perícia ganha novos usos em campanhas com metatecnologia. Além das aplicações do **Módulo Básico**, ela pode ser usada para analisar dispositivos metatecnológicos; *isso exige pelo menos uma hora de análise minuciosa e um teste de habilidade. Um sucesso no teste indica o que o dispositivo faz; um sucesso decisivo significa que você o entende bem o suficiente para usá-lo sem penalidades por falta de familiaridade* (pág. MB169). Um fracasso significa que você tem uma vaga ideia de suas propriedades e pode fazer um novo teste com um redutor de -2 para discerni-las. Em uma falha crítica, o Mestre mente — de forma criativa, é claro! — sobre a função do dispositivo, com as consequências decorrentes. (Por exemplo, o Dr. Khaotic tem uma falha crítica em seu teste para discernir o que um dispositivo de metatecnologia capturado faz; *pensando que é um emissor antigravitacional portátil*, ele descobre — para seu desgosto — que é um intensificador de crescimento floral...)

Conserto de Equipamento Eletrônico/NT† e Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT†

veja págs. MB118, 214

O Mestre pode preferir uma nova especialização de Operação de Aparelhos Eletrônicos para operar *todos* os dispositivos metatecnológicos, e uma especialização correspondente em Conserto de Equipamento Eletrônico para consertá-los:

Metatecnologia: Qualquer “tecnologia estranha” — normalmente, dispositivos que emulam superpoderes, como raios neutralizadores ou máquinas de controle climático.

Operação de Aparelhos Eletrônicos (Metatecnologia) tem como predefinido Conserto de Equipamento Eletrônico (Metatecnologia)-5 ou Engenharia (Metatecnologia)-5. Conserto de Equipamento Eletrônico (Metatecnologia) tem como predefinido Operação de Aparelhos Eletrônicos (Metatecnologia)-3 ou Engenharia (Metatecnologia)-3. Ambos também podem ter como predefinido Ciência Estranha-3.

Engenharia/NT†

veja pág. MB197

O Mestre também pode introduzir uma nova especialização de Engenharia para dispositivos de metatecnologia:

Metatecnologia: Projetar e construir “tecnologia estranha” — mais uma vez, normalmente dispositivos que emulam superpoderes. Essa perícia pode ter como predefinido Operação de Aparelhos Eletrônicos (Metatecnologia)-6 ou Ciência Estranha-3 — mas *não há* valor predefinido para indivíduos de origens onde habilidades sobre-humanas não existem! Em cenários com múltiplas origens (Capítulo 2), esta especialização pode ter outros valores predefinidos; *por exemplo*, Taumatologia-4, para dispositivos de magitecnologia.

Operação de Máquinas/NT†

IQ/Média

Operação de Máquinas pode substituir Operação de Aparelhos Eletrônicos — e Mecânica (pág. MB211) pode substituir Conserto de Equipamento Eletrônico — para dispositivos não eletrificados em NTs mais baixos. Essas perícias funcionam de forma idêntica às que substituem. Elas têm a mesma estrutura de predefinidos e podem ter uma especialização em Metatecnologia.

O Mestre pode inventar outras perícias; *por exemplo*, Operação de Magitecnologia para dispositivos encantados em um cenário de fantasia.



APÊNDICE

EXEMPLOS

Aqui estão alguns exemplos de dispositivos criados usando o **GURPS MetaTech**. As entradas fornecem as seguintes informações:

Nome: Como o dispositivo é chamado — de preferência, algo chamativo e evocativo! Se o NT do item for diferente do NT da campanha, anote aqui; *por exemplo*, “Cronodistorcedor Pessoal (NT12⁺)”.

MT: Modificador de Tamanho do dispositivo.

Tipo: Que tipo de dispositivo é; *por exemplo*, “Armadura” ou “Bateria de Energia”. Veja *Projetando Dispositivos* (págs. 9–14).

Origem: A origem do dispositivo (Capítulo 2).

Duração: Informações sobre as baterias ou células de energia que o dispositivo exige e a duração da operação ou disparos que elas fornecem. Você pode omitir células se sua campanha for de NT8 ou menos, ou baterias se for de NT9 ou superior — mas inclua *ambas* em campanhas de NT misto (por exemplo, “PPP/6 horas ou 2×A/8 horas”). Esta linha não aparece se baterias, células, disparos, etc. não se aplicarem.

Perícia para Operar: A(s) perícia(s) necessária(s) para operar o dispositivo; *por exemplo*, “Operação de Aparelhos Eletrônicos (Metatecnologia)” ou “Armas de Feixe (Pistola)”. Esta linha não aparece para itens que — por qualquer razão — não exigem um teste de habilidade, como a maioria dos fármacos.

Custo: O preço do dispositivo, de acordo com o NT listado. Se o dispositivo usar munição além de baterias ou células, o custo aparecerá após uma barra; *por exemplo*, “\$500.000/\$50”.

Peso: O peso do dispositivo em kg. Se o dispositivo usar munição além de baterias ou células, o peso aparecerá após uma barra; *por exemplo*, “1,5 kg/0,05 kg.”

CL: Classe de Legalidade (pág. MB507) do dispositivo. Esta linha não aparece para itens CL4.

Descrição: Uma descrição concisa do dispositivo e do que ele faz, em linguagem simples.

Estatísticas de Metatecnologia: As características extraordinárias do dispositivo; *por exemplo*, “Atribulação 3 (Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, -30%) [21]”. O custo adicional final, o total de pontos do item e o custo final por ponto aparecem entre parênteses antes disso. Quaisquer *Modificadores de Metatecnologia* (págs. 14–15) aparecem no final, após as características.

Estatísticas Mundanas: O(s) item(ns) subjacente(s), com custo e peso; *por exemplo*, “Faca pequena fina (\$120, 0,25 kg)”. O custo total e o peso de todos os itens aparecem entre parênteses antes disso. Esta linha não aparece para itens que usam *Qual é Mesmo o Meu Tamanho?* (pág. 7).

Amuleto Arcano (NT6⁺)

MT: -7.

Tipo: Aparato.

Origem: Resíduo Ontológico (-0,2 MCB).

Perícia para Operar: Furtividade ou Ocultismo, ambos baseados em *Vontade*.

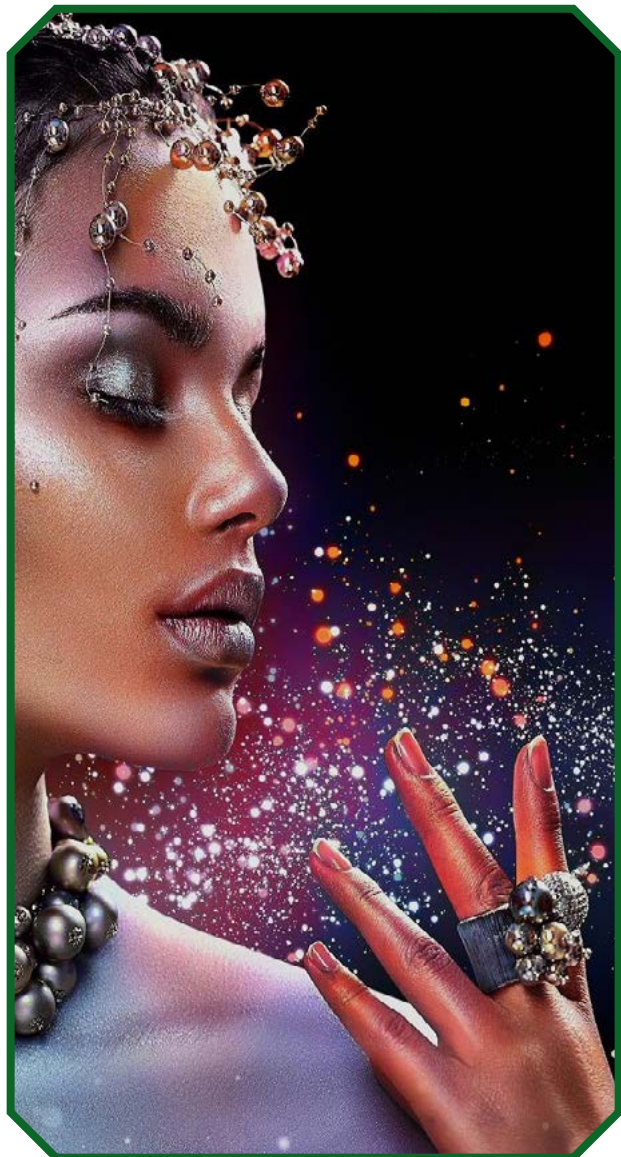
Custo: \$474.000.

Peso: 0,05 kg.

CL: 3.

Este poderoso fragmento da realidade faz com que o usuário desapareça das percepções. Sempre que desejar, o portador pode tentar um teste de Furtividade ou Ocultismo baseado em *Vontade*. Um sucesso significa que ele — e o fragmento! — não podem ser detectados por nenhum meio. De forma alguma. Isso não afeta os sentidos do usuário.

Estatísticas de Metatecnologia (+\$474.000; 237 pontos a \$2.000/ponto): *Obscurecer 10 (Visão; Assinatura Inexistente, +20%; Assinatura Inexistente, Sobrenatural, +20%; Cósmica, +50%; Cósmica, Extremamente Estendida, Todos os Sentidos de Máquinas, Todos os Sentidos Mundanos, Todos os Sentidos Paranormais, +900%; Defensiva, +50%; Exige Teste de Vontade, -5%; Furtiva, +100%; Sem Efeito de Área, -50%)* [237].



Anel de Energia (NT10^)

MT: -11.

Tipo: Bateria de Energia.

Origem: Superciência (0 MCB).

Custo: \$13.687.800.

Peso: 0,125 kg.

CL: 3.

Esses anéis (ou às vezes pingentes ou pulseiras) dão ao usuário acesso a uma Reserva de Energia 30, apropriada para cada habilidade. Ela se recarrega a uma taxa de um ponto a cada 10 minutos, independentemente do descanso. Além disso, o usuário pode invocar e “ativar” um supertraje que o cobre completamente e é imune a quaisquer efeitos adversos de seus poderes.

Estatísticas de Metatecnologia (+\$13.650.000; 91 pontos a \$150.000/ponto): *Reserva de Energia 30* [90] + *Supertraje* (GURPS Supers, pág. 30) [1]. Possui o modificador Autoalimentado (+4 FC).

Estatísticas Mundanas (+\$37.800, +0,125 kg): Anel de Ouro (todo gravado, com safira de 20 quilates) (\$37.800, 0,125 kg).

Baús Vai-e-Vem (NT5^)

MT: -2.

Tipo: Aparato.

Origem: Estranho (0 MCB).

Perícia para Operar: Ciência Estranha.

Custo: \$4.165.800.

Peso: 24 kg cada.

CL: 0.

Estes dois baús de viagem resistentes não *parecem* especiais, e todos os testes para perceber propriedades estranhas sofrem um redutor de -10 ou fracassam automaticamente (a critério do Mestre). Descobrir o segredo deles — que compartilham um espaço extradimensional — habilita uma poderosa habilidade: qualquer item dentro de um pode ser transportado para o outro instantaneamente. Isso funciona em escala global, entre dimensões e até mesmo através do *tempo*... em teoria, você poderia enviar algo para si mesmo ontem!

Faça um teste de habilidade com a perícia para operar para enviar um item de até 200 kg — que *pode* ser uma pessoa — de um baú para outro. Não há penalidades pela distância. Fazer transferências entre dimensões impõe um redutor de -3. Transportar objetos para frente ou para trás no tempo impõe um redutor de -6, além de uma penalidade *adicional* encontrada consultando os *Modificadores de Longa Distância* (pág. MB241) e substituindo por “dias” cada 1,5 km. Um sucesso significa que a carga é transportada *instantaneamente* entre os baús (os próprios baús permanecem no lugar). Ela

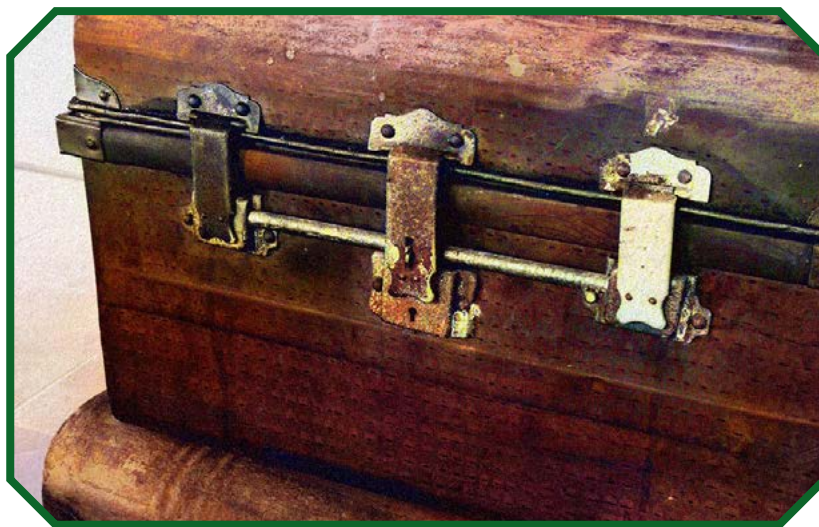
pode então ser retirada do baú receptor por outras pessoas, permanecer lá até que você a recupere, etc.

Além do espaço extradimensional em seu interior, cada baú normalmente pode conter normalmente mais 100 kg. Como um efeito colateral útil, ao recuperar um item específico de qualquer baú, ele está *sempre* no topo e instantaneamente acessível — não leva os habituais 2d segundos para ser encontrado (pág. MB383).

Os baús têm um inconveniente: uma vez por sessão de jogo em que forem usados, algo *estranho* com o espaço, tempo ou outras dimensões ocorre dentro ou ao redor deles. Os detalhes ficam a cargo do Mestre, mas jogue 3d: 3–5 significa que esta manifestação é *útil*, enquanto 16–18 indica que é *perigosa*. Resultados intermediários são meramente estranhos e perturbadores, impondo ao usuário uma penalidade de -1d em testes de reação feitos por qualquer um que testemunhe a esquisitice diretamente e não saiba das habilidades dos baús — e uma “aura de estranheza” que faz com que até mesmo os que não testemunharam reajam com metade dessa penalidade (sempre pelo menos -1) — pelas próximas 1d horas. Mexer com o tempo ou dimensões torna as chances de resultados úteis de 3–4 e as de resultados perigosos de 15–18, enquanto mexer com ambos torna os úteis de 3 e os perigosos em 14–18.

Estatísticas de Metatecnologia (+\$4.165.000; 1.700 pontos a \$2.450/ponto): *Carga Útil 200* (Estática; Alcance Ampliado 16, +160%; Alcance Temporal (Difícil de Usar, -6 nos testes, -10%), +90%; Alcance Transmundo (Difícil de Usar, -3 nos testes, -5%), +95%; Cósmica, Espaço compartilhado, +100%; Cósmica, Extradimensional, +50%; Cósmica, Longa Distância em Carga Útil, +50%; Distância Prolongada 2, +100%; Efeito Incômodo, Anomalias espaciais/temporais *estranhas*, -15%; Longa Distância, +40%; Tempo Reduzido 4, +80%;) [1.700]. Possui os modificadores Disfarçado (-10 nos testes) (+2 FC) e Autoalimentado (+4 FC).

Estatísticas Mundanas (+\$800, +48 kg): Dois baús resistentes de viagem (\$400, 24 kg cada).



É engraçado como o passado às vezes está perto. Às vezes é como se a gente pudesse esticar o braço e pegá-lo. Só que... quem realmente tem vontade de fazer isso?

– Stephen King, *Buick 8*

Botas de Dobra (NT8^)

MT: -4.

Tipo: Vestimenta.

Origem: Amuleto Espiritual (Voluntário) (-0,1 MCB).

Perícia para Operar: Conhecimento Oculto (Conhecimento Espiritual), Perícia Abrangente (Pneumatologia), ou Ocultismo-3, todos baseados em *Vontade*.

Custo: \$315.080.

Peso: 1,5 kg.

Estas botas são imbuídas com um espírito de viagem. Uma vez por segundo, como uma *ação livre*, o usuário pode tentar um teste de habilidade na perícia para operar, com um redutor de -4 se não for seu turno. Um sucesso permite que ele se mova até 100 metros em qualquer direção até um ponto que ele possa ver e que poderia ter alcançado “do jeito difícil” — sem necessidade de teste de Percepção do Corpo! Ele pode carregar até a carga Média e usar o melhor valor entre a ST ou Vontade para determinar a Base de Carga para esse propósito. Como efeito especial, se o NH de uma perícia mundana baseada em IQ para ir de um ponto a outro (por exemplo, Entrada Forçada baseada em IQ para passar por uma porta trancada) for superior ao NH da perícia padrão para operar, use ela para fazer o teste. Qualquer que seja a perícia usada, *Novas Penalidades de Dobra* (pág. 25) se aplicam em situações complicadas.

Estatísticas de Metatecnologia (+\$315.000; 140 pontos a \$2.250/ponto): *Dobra* (Acesso, Apenas lugares para onde você possa andar/escalar, dado tempo, -20%; *Baseado em ST ou Vontade*, Base de Carga, +20%; *Capacidade Adicional de Carga*, Médio, +20%; *Confiável 10* (Acesso, Apenas para negar penalidades de preparação, -20%), +40%; *Giroscópico*, +10%; *Limite de Distância*, 100 metros, -40%; *Reflexiva*, +40%; *Requer Linha de Visão*, -30%) [140].

Estatísticas Mundanas (+\$80, +1,5 kg): Botas (\$80, 1,5 kg).

Cronodistorcedor Pessoal (NT12^)

MT: -6.

Tipo: Aparato.

Origem: Superciência (0 MCB).

Duração: PPP/22,5 minutos ou 2x A/30 minutos.

Perícia para Operar: Operação de Aparelhos Eletrônicos (Paracrônica).

Custo: \$2.734.200.

Peso: 0,0075 kg (7,5g).

CL: 2.

Este dispositivo se assemelha externamente a um relógio inteligente, mas é muito mais do que isso! Quando ativado, acelera significativamente a percepção de tempo e a capacidade de

ação do usuário. Concede três manobras *adicionais* por turno, distorce o tempo (pág. 26), permite agir primeiro contra oponentes sem capacidades semelhantes, concede os benefícios de Reflexos em Combate e dá três defesas ativas adicionais sem redutores por turno. Também reduz pela metade a penalidade para Golpe Rápido, múltiplas defesas e qualquer ação similar (a critério do Mestre), embora isso não seja cumulativo com benefícios semelhantes (por exemplo, de Mestre de Armas). Por fim, concede um bônus de +5 em testes para qualquer tarefa em que um tempo adicional seja útil e, para ações fora de combate, reduz o tempo necessário para 1/7 do normal.

Estatísticas de Metatecnologia (+\$2.732.000; 683 pontos a \$4.000/ponto): *Padrão de Tempo Alterado 3* (Defensiva, +20%; *Distorce o Tempo*, Controlável com Preparar, +20%; *Super-Velocidade*, +20%) [480] + *Noção do Tempo Ampliada* (Percepções de Combate, +50%; *Percepções Universais*, +300%) [203]. Possui o modificador Gastador 4 (-0,8 FC).

Estatísticas Mundanas (+\$2.200, +0,0075 kg): Relógio de pulso caro, robusto e fino (com bússola e termômetro) (\$2.200, 0,0075 kg).

Excalibur (NT3^)

MT: -4.

Tipo: Arma de Combate Corpo a Corpo.

Origem: Cósmico (+3,5 MCB).

Perícia para Operar: Espadas de Lâmina Larga.

Custo: \$293.056.800.

Peso: 1,5 kg.

Esta versão da Excalibur apresenta todas as melhores características da famosa espada lendária! Além de ser uma arma *extremamente* eficaz, a magia mortal não afeta a lâmina em si — e, com uma jogada de ataque, a Excalibur pode atravessar *qualquer* barreira mágica, escudo, etc. Ela é considerada inquebrável nas mãos de um guerreiro digno.

A bainha também possui propriedades extraordinárias. Enquanto estiver usando um cinto, o portador ganha 10 PV extras, não pode sangrar nem ser afetado por efeitos transmitidos pelo sangue, sofre dano reduzido como se estivesse sem vida (pág. MB61), nunca precisa fazer testes de HT para se manter vivo, pode chegar a -10xPV (não -5xPV) antes de morrer e desfruta dos benefícios da Cura Muito Rápida (pág. MB79). Ele *também* ganha Resistência Mágica 10, que não interfere em suas próprias habilidades.

Estatísticas de Metatecnologia (+\$293.040.000; 1.024+160 pontos a \$247.500/ponto): *Espada: Ataque por Corte 3d* (Afeta *Insubstancial*, +20%; *Ataque Corpo a Corpo*, Alcance 1, Aparar Destrutivo, Aparar de Esgrima +4, +45%; *Baseado em ST*, Apenas

Tabela de Arma

ESPADAS DE LÂMINA LARGA (DX-5, Espadas Curtas-2, Espada de Duas Mãos-4, Espada de Energia-4, Rapieira-4, ou Sabre-4)

Arma	Dano	Alcance	Aparar	ST	Observações
Excalibur	GeB+3+3d(∞) corte pdp	1	+4E	10	[1][2][3][4][5][6]
ou	GdP+4+3d(∞) perf	1	+4E	10	[1][2][3][4][5][6]

Observações

[1] Afeta seres insubstanciais.

[2] Contra alvos *cósmicos*, o divisor de armadura é “apenas” (100).

[3] Remove 1 ponto de RD a cada 5 pontos de dano básico.

[4] Ignora modificadores de ferimento reduzidos pela Tolerância a Ferimentos.

[5] Causa dano em qualquer coisa que ela apare, ou que a apare ou a bloqueie.

[6] Concede um bônus de +5 a todos os testes de habilidade para usá-la (Espadas de Lâmina Larga, Saque Rápido, etc.), ou +6 em testes de ataque.

GdP, +80%; *Confiável* 5, +25%; *Cósmica*, Ataque Irresistível, +300%; *Cósmica*, Corrói RD, +100%; *Cósmica*, Investida Irresistível, +300%; *Divisor de Armadura* (100), +300%; *Projeção Dupla*, +20%; *Variável*, +5%; *Ataque Alternativo*, $\times 1/5$ [55] + Ataque por Perfuração 3d (Afeta Insubstancial, +20%; *Ataque Corpo a Corpo*, Alcance 1, Aparar Destrutivo, Aparar de Esgrima +4, +45%; *Baseado em ST*, Apenas GeB, +80%; *Confiável* 5, +25%; *Cósmica*, Ataque Irresistível, +300%; *Cósmica*, Corrói RD, +100%; *Cósmica*, Investida Irresistível, +300%; *Divisor de Armadura* (100), +300%; *Variável*, +5%) [306] + Dano de Arma Modificado (baseado em 3d+4 ataque por perfuração, incluindo o bônus pela qualidade; *Ataque Alternativo*, $\times 1/5$) [83] + Dano de Arma Modificado (baseado em 5d+5 ataque por corte, incluindo o bônus pela qualidade) [569] + Estático (Mágico; *Afeta Outros* (Acesso, apenas Excalibur, -80%), +10%; *Não para o Portador*, -100%) [6] + Imunidade às Regras de Quebra de Armas [5]. *Bainha*: PV+10 [20] + Impossível de Matar 1 [50] + Recuperação Muita Acelerada [15] + Resistência à Magia 10 (Ampliada, +150%) [50] + Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue; *Não-Vivo*) [25]. *Possui os modificadores Limitado*, Apenas os dignos (-0,6 FC) e Autoalimentado (+4 FC). Impossível de replicar e, portanto, com custo 100x (veja *Escalonando Custos Pela Frequência dos Itens*, pág. 8).

Estatísticas Mundanas (+\$16.800, +0,75 kg): Espada Larga Balanceada em GdP, de qualidade Altíssima (\$14.400, 1 kg) + Bainha Rígida de qualidade Superior (\$2.400, 0,5 kg). Veja *Bainhas* (**GURPS Low-Tech**, pág. 57).

Exoesqueleto de Carga (final do NT9)

MT: -1.

Tipo: Traje Motorizado.

Origens: Alta Tecnologia (+0,5 MCB).

Duração: 3xP/24 horas ou 2xC/32 horas.

Perícia para Operar: Traje de Combate.

Custo: \$665.280.

Peso: 50 kg (não conta como carga quando ativado).

CL: 3.

Destinado ao uso comercial, este exoesqueleto revelou-se caro demais para ser produzido em massa, mas era perfeito para soldados de operações especiais em patrulhas de longas distâncias! Ele concede Deslocamento Ampliado 1 (Solo), RD 7, ST de Golpe 6, ST de Levantamento 6, Super Escalada 6, e Super Salto 3.

Estatísticas de Metatecnologia (+\$665.280; 176 pontos a \$3.780/ponto): Carga Útil 50 (*Estática*; *Exposta*, 50%) [25] + Deslocamento Ampliado 1 (Solo) [20] + Resistência a Dano 7 [35] + ST de Golpe 6 [30] + ST de Levantamento 6 [18] + Super Escalada 6 [18] + Super Salto 3 [30]. Possui o modificador Poupador 2 (+0,4 FC).

Flecha de Amarração (NT1^)

MT: -3.

Tipo: Munição.

Origem: Item Encantado (-0,1 MCB).

Perícia para Operar: Use Arco para disparar a flecha.

Custo: \$52/flecha.

Peso: 0,05 kg/flecha.

CL: 3.

Uma vez disparada, esta flecha cria correntes, cordas ou algo semelhante que possa prender o alvo. Faça uma avaliação de dano habitual, adicione 10 e leia o resultado como o valor da ST de uma Retenção (*em vez de dano!*). Esta Retenção é com Engolfar (pág. MB85); sua RD é ST/2, arredondada para baixo.



Estatísticas de Metatecnologia (+\$50, custo mínimo; 5 pontos a \$7,65/ponto): Retenção 10 (Chance Única, -10%; Engolfar, +60%; RD Ampliada, 1/2 nível de Retenção, +10%) [32]. *Observação*: Troca um Ataque por Perfuração 3d+1 [27] por Retenção, reduzindo o custo líquido em pontos. Uso único ($\times 1/5$).

Estatísticas Mundanas (+\$2, +0,05 kg): Arrow (\$2, 0,05 kg).

Gerador Radiotérmico Encantado (NT(5+2))

MT: -1.

Tipo: Gerador de Energia.

Origem: Item Encantado (-0,1 MCB).

Perícia para Operar: Operação de Aparelhos Eletrônicos ou Taumatologia.

Custo: \$384.750.

Peso: 50 kg.

CL: 3.

Este dispositivo pode alimentar até 125 kg de equipamentos elétricos indefinidamente ou ser usado para Extrair Corrente Elétrica (**GURPS Magia**, págs. 180–181). Para este segundo caso, ele pode fornecer até 300 PF antes de ficar completamente descarregado. Uma vez descarregado, considere-o como se estivesse com -4xPV e necessitando de um conserto maior (págs. MB484–485) antes de poder ser reutilizado. Qualquer pessoa que o carregue ou esteja a menos de um metro dele recebe 0,1 rad/hora. Veja **GURPS Technomancer**, pág. 43.

Estatísticas de Metatecnologia (+\$384.750; 95 pontos a \$4.050/ponto): Criar Eletricidade Interna 5 (Efeito Incômodo, Levemente Radioativo, -5%) [95]. Possui o modificador Autoalimentado (+4 FC).

Nanomitas de Morfeu (NT11^)

MT: -19.

Tipo: Aparato.

Origens: Nanotecnologia (-0,05 MCB).

Perícia para Operar: Operação de Aparelhos Eletrônicos Baseada em HT.

Custo: \$1.596.000.

Peso: Disp.

CL: 3.

Enquanto essas nanomáquinas estiverem ativas, o alvo não precisa dormir, não pode ser deixado inconsciente por nenhum meio e recupera 1 PF por minuto de descanso. Faça um teste de habilidade na perícia para operar a cada 2 dias para ignorar a necessidade de sono, ou por minuto de descanso para recuperar PF.

Estatísticas de Metatecnologia (+\$1.596.000; 112 pontos a \$14.250/ponto): Imunidade a Inconsciência (Prazo Estendido 3.000x, +140%) [72] + Regeneração (Rápida; Acesso, Deve estar descansando, -20%; Somente Fadiga, -0%) [40]. Possui o modificador Autoalimentado (+4 FC). Onipresente e, portanto, com custo de 0,01x (veja Escalonando Custos pela Frequência dos Itens, pág. 8).

Pasta de Cura do Aja (NT0^)

MT: -6.

Tipo: Fármaco (Pomada).

Origem: Natural (-0,7 MCB).

Custo: \$465.

Peso: 0,65 kg.

Aja é o orixá dos remédios herbais na diáspora africana. Esta pasta pungente, que leva seu nome, é espalhada sobre a maior parte do alvo (leva 10 segundos) e cura 3d PV após 1d minutos. Pelas próximas 48 horas, o alvo cura 1 PV/hora e fica imune a enjoo e venenos. Se estiver doente ou envenenado, a pomada o curará, desde que seus efeitos cubram pelo menos um ciclo completo.

Estatísticas de Metatecnologia (+\$462; 154 pontos a \$3/ponto): 11 PV [22] + Imunidade a Enjoo (Prazo Estendido 3.000x, +140%) [36] + Imunidade a Veneno (Prazo Estendido 3.000x, +140%) [36] + Regeneração (Regular; Prazo Estendido 3.000x, +140%) [60]. Uso único (x1/5).

Estatísticas Mundanas (+\$3, +0,5 kg): Jarra de cerâmica (\$3, 0,5 kg).

Patuá (NT4^)

MT: -6.

Tipo: Aparato.

Origem: Item Encantado (-0,1 MCB).

Custo: \$1.235.520.

Peso: 0,15 kg.

CL: 3.

Este objeto concede ao seu portador um bônus de +1 em todos os testes de habilidade, atributo, avaliação de dano, e de autocontrole; *testes feitos para ele*, como testes de reação e testes em tabelas; e *qualquer outra coisa que o Mestre decida usando dados. Considere isso como um redutor de -1 sempre que o valor mais baixo for melhor (por exemplo, em testes de quebra de arma)*. Sempre que o portador obtiver uma falha crítica, jogue 3d. Com 11 ou menos, adicione 3 ao resultado do teste anterior e compare com o resultado original; se isso fizer com que o resultado deixe de ser uma falha crítica, ele se torna apenas um fracasso normal.

O portador pode tentar "forçar a sorte" para um único teste, logo antes de realizá-lo. Isso exige um teste contra o melhor valor entre a IQ ou o NH em Magia Ritualística baseada em *Vontade*, com uma penalidade de -5 ou -10. Esta é uma tentativa de esforço adicional (veja pág. 4), com as consequências usuais em caso de fracasso ou falha crítica. Um sucesso com o redutor de -5 torna o bônus para o teste pretendido +2 (-2, se valores menores forem melhores), e o bônus para evitar falhas críticas +8; um sucesso com o redutor de -10 concede um bônus de +3 (-3, se for melhor) e significa que o teste não pode resultar em falha crítica!

Estatísticas de Metatecnologia (+\$1.235.520; 132 pontos a \$9.360/ponto): Resistente a Falhas Críticas (+3) (Inconstante, 11 ou menos, -20%) [32] + Super Sorte 1 (Bônus de Sorte) [100]. Possui os modificadores Autoalimentado (+4 FC), Opera no Vermelho, -1 a cada +20%, IQ ou Vontade (+20 FC), e Descomplicado (+1 FC).

*[A dor] é o amargo
remédio pelo qual o médico
dentro de vocês cura seu eu
doente.*

– Khalil Gibran, O Profeta

Sarcófago de Cura (NT2^)

MT: +2.

Tipo: Aparato.

Origem: Relíquia Divina (-0,1 MCB).

Perícia para Operar: Conhecimento Oculto, Ritual Religioso ou Teologia.

Custo: \$8.850.

Peso: 1.500 kg.

CL: 2.

Colocar uma pessoa voluntária ou indefesa dentro deste sarcófago (que pode acomodar seres de até MT +1, ainda que com dificuldade) e então realizar a cerimônia apropriada cura instantaneamente o ocupante de até 80 PV perdidos, cura-o de *qualquer* doença (mesmo as mais graves) ou atribulação, restaura todos os membros e extremidades perdidos, e remove quaisquer desvantagens adquiridas por ferimentos... tudo isso sem deixar uma cicatriz. Isso funciona em efeitos Cósmicos persistentes ou sem recuperação, e até mesmo em *mortos* (veja *Afeta Mortos*, pág. 24), embora não possa ressuscitá-los. Tudo isso, é claro, somente se os deuses considerarem o alvo digno!

Se a pessoa que realiza o ritual tiver pelo menos 1 ponto na perícia correta de Ritual Religioso, ela recebe um bônus de +10 no NH e não precisa fazer um teste para ter sucesso, desde que os modificadores não reduzam seu NH efetivo para menos de 3. Se não tiver pontos nessa perícia, deve fazer um teste normalmente para a vantagem Cura (pág. MB51) e não recebe este bônus de +10. De qualquer forma, é permitido usar tempo adicional (pág. MB346); *aqueles com Investidura de Poder podem alegar isso como um bônus; e santidade muito alta concede um bônus de +5*, enquanto santidade alta concede de +2, mas santidade baixa impõe um redutor de -5. O sarcófago não funciona de forma alguma em áreas *sem* santidade.

Estatísticas de Metatecnologia (+\$8.850; 437 pontos a \$20,25/ponto): Cura (Acesso, Alvo deve estar dentro do sarcófago, -5%; Acesso, Alvo deve ser voluntário ou estar indefeso, -20%; Afeta Mortos, +50%; Confiável 10 (Acesso, Apenas para aqueles com Ritual Religioso, -10%), +45%; Cósmica, Não requer testes (Acesso, Apenas para aqueles com Ritual Religioso, -10%), +90%; Cura Atribuição, +60%; Cura Efeitos Persistentes e Sem Recuperação, +100%; Cura pela Fé, +20%; Custo em Pontos de Fadiga Reduzido 40, +800%; Restaurar Membro, +80%; Sem Cicatrizes, +10%; Sem Redutor, +100%; Sem redutor de -2 para Alvos Inconscientes, +5%; Usa Fadiga do Alvo, +20%) [437].

ÍNDICE

Abafadores de poder, projeto, 13.
Acesso, limitação, 28.
Acompanhamento, ampliação, 29.
Acopláveis, projeto, 9.
Afeta Mortos, ampliação, 24.
Alcance Ampliado, ampliação, 29.
Aliados, vantagem, 22.
Alimentado por (Tecnologia Alternativa),
modificador, 8–9.
Alquímica, origem, 16.
Alta tecnologia, origem, 16; *dispositivo de exemplo*, 39.
Amarração, flechas, 39.
Amarrado, ampliação, 25.
Ampliações, metatecnologia, 29–35; *novas especiais*, 22–28.
Amplificadores de poder, projeto, 13.
Amplificação por Dispositivos, qualidade, 29.
Amuleto Arcano, 36.
Amuletos espirituais, origem, 17; *dispositivo de exemplo*, 38.
Anéis, dispositivo de exemplo, 37.
Anel de energia, 37.
Anomalia, limitação, 25.
Antimira, limitação, 26.
Aparatos, projeto, 9; *dispositivos de exemplo*, 36–40.
Apetrechos, vantagem, 22.
Armado, limitação, 29.
Armadura, projeto, 9; *dispositivo de exemplo*, 38–39.
Armas convencionais, projeto, 10; veja também Armas.
Armas de arremesso, projeto, 10, 13; *Uso Limitado*, variação, 32; veja também Armas.
Armas de combate corpo a corpo, projeto, 11; *dispositivo de exemplo*, 38–39; veja também Armas.
Armas de feixe, projeto, 10; veja também Armas.
Armas de longa distância, projeto, 10; *dispositivo de exemplo*, 39; veja também Armas.
Armas de projéteis, projeto, 10; veja também Armas.
Armas motoras de combate à distância, projeto, 10; veja também Armas.
Armas, projetos acopláveis, 9; *Magnitude*, 10, 32; *dispositivos de exemplo*, 38, 39; *Uso Limitado*, variações para, 33–35; *projeto para combate corpo a corpo*, 11; *modificando o dano de Ataque Inato*, 33; *requisito de energia e disparos/usos*, 6; *projetos de longa distância*, 10; *modificadores relacionados*, 29–35; *recarga e Uso Limitado*, 34; veja também *Munição*, *Ataque Inato*, *Uso Limitado*, *Armas de Combate à Distância*.
Arremesso, variante de vantagem, 34.
Artefatos chi, origem, 17.
Ataque Corpo a Corpo, limitação, 29–30; *opções*, 29–30.
Ataque Inato, vantagem, 22; *projeto de munição*, 13; *Efeito de Área e*, 31; *Ataque Corpo a Corpo (Pesado/Leve) e*, 30; *modificando dano a partir de*, 33; *projetos de fármacos*, 12; *Baseado em ST e*, 30; *projeto de armas*, 10, 11.

Atribuição, vantagem, 22–23.
Autoalimentada, modificador de metatecnologia, 6, 14; *origem no chi e*, 17; *origem cósmica e*, 17; *cibernética*, 11; *Enrijecido e*, 15; *origens materiais e*, 18; *origem nanotecnológica e*, 18; *baterias de energia*, 11; *geradores de energia*, 13; *Descomplicado e*, 15; *com Uso Limitado*, 5.
Baseada em ST, ampliação, 30; *dano modificado*, 33.
Baseado em (Atributo Diferente), ampliação, 30.
Baterias de energia, projeto, 11; *dispositivo de exemplo*, 37.
Baterias, tipos alternativos, 8–9; *tamaho do dispositivo e*, 6; *dispositivo de exemplo*, 37; *trocas*, 5; *informações de escrita*, 36; *Uso Limitado e*, 6, 34; *criação de bateria*, 37, 37; *criação de gerador de energia*, 13; *tabela de tipo*, 5; veja também *Requisitos de Energia*, *Autoalimentada*.
Baús Vai-e-Vem, 37.
Baús, dispositivo de exemplo, 37.
Bônus de Sorte, variante de vantagem, 28.

*É um psicofraturador!
Cria uma nuvem de caotrões
livres-desviantes... que penetra
nos terminais sinápticos.*

*– Dr. Heller, em
Heróis Muito Loucos (1999)*

Bônus raciais a perícias, 23.
Botas de Dobra, 38.
Camadas Ampliadas, ampliação, 28.
Campanhas, classificação em metatecnologia, 3; *cibernética*, 11; *frequência de item*, 8; *Classe de Legalidade*, 5; *limitando dispositivos de metatecnologia*, 6; *regras opcionais*, 6–9, 23, 25.
Cancelamento, ampliação, 30.
Capaz de Supertiro, ampliação, 30.
Características para devices, 23.
Carga Desencadeada, limitação, 27.
Carga Lenta, limitação, 27.
Carga Rápida, ampliação, 27.
Carga Útil, vantagem, 23.
Células de energia, veja
Baterias, *Autoalimentada*.
Cibernética, origem, 11.
Ciência Estranha, perícia, 35.
Classe de Legalidade (CL), 5.
Cognição, característica de metatecnologia, 23.

Confiável, ampliação, 30.
Concerto de Equipamento Eletrônico/
NT, perícia, 35.
Considerações de projeto, vantagens, 22–29; *por tido de dispositivo*, 9–14; *custo da forma subjacente*, 5; *determinando o custo final*, 4, 5, 14, 16; *determinando o tamanho*, 7; *determinando o peso*, 7, 9; *características apenas de dispositivos*, 23; *tamanho de exemplos*, 7; *defeitos*, 7; *limitações de instrumentos e metatecnologia*, 9; *dispositivos interdependentes*, 8; *limitando dispositivos de metatecnologia*, 6; *usos limitados*, 5, 34; *modificadores*, 14–15; *modificando o dano*, 32, 33; *visão geral*, 4; *requisitos de energia*, 5, 6, 8–9; *características para dispositivos*, 23; *frequência e custo*, 8; veja também *Campanhas*, *Custo*, *Requisitos de Energia*, *Modificador de Tamanho*, *Perícias*, *Armas*, *Peso*.
Constructo, projeto, 11.
Conta como (Tipo), ampliação, 32.
Contínuo, variante de vantagem, 35.
Cósmica, origem, 17; *dispositivo de exemplo*, 38.
Cósmico, ampliação, 31; *Corrói RD*, 31; *Extradimensional*, 23; *Investida Irresistível*, 31; *Extremamente Estendida*, 26; *Invocável*, 23; *Estase Temporal*, 23.
Criar, vantagem, 24.
Cronodistorcedor pessoal, 38.
Cultural, origem, 17.
Cura Efeitos Persistentes ou Sem Recuperação, ampliação, 24.
Cura Não-Vivo, ampliação, 24.
Cura Nefasta, limitação, 24.
Cura, vantagem, 24.
Custa Fadiga, limitação, 31.
Custo em dinheiro, veja *Custo*.
Custo, baseado no *Modificador de Tamanho*, 6; *determinando o custo final*, 4, 5, 14, 16; *exemplos de custo final*, 36–40; *efeito de modificador no*, 14; *de munição*, 13; *de constructo*, 11; *de cibernética*, 11; *de fármacos*, 12; *de veículos*, 13; *escalando pela frequência*, 8; *forma subjacente e*, 5.
Dano, modificadores, 30; *modificando o existente*, 33; *a metatecnologia*, 5.
Defeituosa, metatecnologia, 7.
Defensiva, ampliação, 26.
Descarga de Energia, limitação, 27.
Descomplicado, modificador de metatecnologia, 14.
Desenvolvedor Inspirado, vantagem, 24.
Desenvolvedor, vantagem, 24–25.
Dieselpunk, origem, 17.
Difícil de Usar, limitação, 30.
Disfado, modificador de metatecnologia, 14.
Dispositivos carregados, exemplo, 38; *Uso Limitado*, 33–35; *visão geral*, 34.
Dispositivos de um uso, veja *Dispositivos de Uso Único*, *Uso Limitado*.
Distância Motora, ampliação, 31.
Distorce o Tempo, ampliação, 26.
Divisor de Armadura, ampliação, 31.

Dobra, vantagem, 25; *penalidades opcionais*, 25.
 Durabilidade, característica de metatecnologia, 23.
 Duração Máxima, limitação, 34.
 Efeito de Área, ampliação, 31.
 Efeito Seletivo, ampliação, 31.
 Efeito Terciário, variante de vantagem, 22.
 Emoções, variante de vantagem, 26.
 Engenharia/NT, perícia, 35.
 Enrijecido, modificador de metatecnologia, 15.
 Escudos, projeto, 9.
 Esforço adicional, metatecnologia e, 4.
 Espadas de Lâmina Larga, perícia, 37.
 Estática, variante de vantagem, 23.
 Estranhord, origem, 17; *dispositivo de exemplo*, 37.
 Excalibur, 38–39.
 Exemplos de metatecnologia, 36–40.
 Exige Esforço, modificador de metatecnologia, 15.
 Exoesqueleto de carga, 39.
 Exoesqueleto, dispositivo de exemplo, 39.
 Explosivos, projeto, 10.
 Falha crítica, quando usando metatecnologia, 4.
 Fármacos, projeto, 12–13; *exemplo*, 40.
 Fármacos, projeto, 12–13; *exemplo*, 40.
 Fatores de custo (FC), aplicando, 14.
 Flecha, dispositivo de exemplo, 39.
 Fonte Estendida, ampliação, 27.
 Forma/Tamanho, característica de metatecnologia, 23.
 Gastador, modificador de metatecnologia, 15.
 Gerador radiotérmico encantado, 39.
 Geradores de energia, projeto, 13; *exemplo*, 39.
 Granadas, projeto, 10.
GURPS, 3, 18, 29; *Fantasy-Tech 1: The Edge of Reality*, 20; *High-Tech*, 3, 5, 8, 9; *Horror*, 18, 20; *Horror: The Madness Dossier*, 19; *Low-Tech*, 3, 8, 39; *Magia*, 3, 16, 18, 39; *Masmorras Fantásticas*, 18, 21; *Módulo Básico*, 3, 33, 35; *Monster Hunters 1: Champions*, 6; *Mundos Infinitos*, 19; *Poderes*, 3–5, 9, 11, 13, 19, 21–25, 27–28, 30–32, 34; *Poderes Psíquicos*, 3, 24; *Power-Ups 2: Perks*, 3; *Power-Ups 4: Enhancements*, 3, 10, 23, 29, 32, 33; *Power-Ups 5: Impulse Buys*, 6, 24; *Power-Ups 6: Quirks*, 18; *Power-Ups 7: Wildcard Skills*, 6; *Power-Ups 8: Limitations*, 3, 23; *Psi-Tech*, 3, 21; *Steampunk 2: Steam and Shellfire*, 20; *Supers*, 3, 6, 9, 22, 37; *Taumatologia*, 17, 31; *Technomancer*, 39; *Template Toolkit 2: Races*, 13; *Template Toolkit 4: Spirits*, 17; *Ultra-Tech*, 3, 8–9, 11.
 Habilidades, combinando com metatecnologia, 5.
 Inconsciência, variante de vantagem, 27.
 Independente, ampliação, 31–32.
 Interdependente, metatecnologia, 8.
 Invertida, ampliação, 26.
 Invocável, modificador de metatecnologia, 15.
 Itens encantados, origem, 18; *dispositivo de exemplo*, 39.
 Limitação Regulável, ampliação, 32.
 Limitações, metatecnologia, 30–34; *novas especiais*, 24–28.
 Limitado/Leal, modificador de metatecnologia, 15.
 Magnitude Adicional, limitação, 32.
 Magnitude, limitação, 32; *armas de longa distância*, 10.
 Mais Que uma Espada, regra opcional, 23.
 Materiais, origem, 18.

Memamórfico, modificador de metatecnologia, 15.
 Memória, variante de vantagem, 26.
 Metatecnologia Desvantajosa, projeto, 13.
 Mitigadores de poder, projeto, 13.
 Mitológica, origem, 18.
 Modificador de Custo Base (MCB), pela origem, 16–21; *definição*, 16; *fármacos*, 12.
 Modificador de Tamanho (MT), munição, 7, 9; *armadura*, 9; *custo em dinheiro e*, 6; *vestimenta*, 9; *cibernética*, 11; *exemplos*, 7; *fármacos*, 12; *traje motorizado*, 9; *escalando para o MT do portador*, 7; *escudos*, 9; *peso baseado em*, 7.
 Modificador de Tarefa, ampliação, 22.
 Modificadores de Dano Cumulativos, ampliação, 32.
 Modificadores, veja Ampliações, Limitações.
 Movimento Independente, característica de metatecnologia, 23.
 Munição, projeto, 9; *dispositivo de exemplo*, 39; *peso e custo genéricos*, 9.
 Nanomitas de Morfeu, 39–40.
 Nanotecnologia, origem, 18; *dispositivo de exemplo*, 39–40.
 Natural, origem, 18–19; *dispositivo de exemplo*, 40.
 Necromântica, origem, 19.
 Neutralizadores de poder, projeto, 13.
 Noção do Tempo Ampliada, vantagem, 25–26.
 Obscurecer, vantagem, 26.
 Opções de Munição, ampliação, 32.
 Opera no Vermelho, modificador de metatecnologia, 15.
 Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT, perícia, 35.
 Operação de Máquinas/NT, perícia, 35.
 Origens, para metatecnologia, 16–21; *criando novas*, 21.
 Padrão de Tempo Alterado, vantagem, 26–27.
 Paranatural, origem, 18–19.
 Pasta de Cura do Aja, 40.
 Patuá, 40.
 Percepções de Combate, ampliação, 25.
 Percepções Imperceptíveis, ampliação, 25.
 Percepções Universais, ampliação, 25.
 Perícias concedidas pela raça, 23.
 Perícias para operar, veja Usando Metatecnologia.
 Perícias, para usar metatecnologia, 4, 35; *perícias para operar por origem*, 16–21; *bônus raciais a perícias*, 23; *perícias concedidas pela raça*, 23.
 Peso, munição, 9; *baseado em Modificador de Tamanho*, 7; *cibernética*, 11; *Ataque Corpo a Corpo*, modificador e, 33; *fármacos*, 12; *forma subjacente*, 5.
 Pontas Finas, ampliação, 32.
 Pontos de Fadiga (PF), metatecnologia e, 5.
 Pontos de Vida (PV), determinando, 5; *de veículos*, 13.
 Potencializadores de poder, projeto, 13.
 Pougador, modificador de metatecnologia, 15.
 Prazo Reduzido, limitação, 32.
 Pré-ajuste, ampliação, 25.
 Previsões, variante de vantagem, 26.
 Projeção, variante de vantagem, 27.
 Projetores de líquidos, projeto, 10.
 Pyramid #3/46: Weird Science, 3; #3/120: *Alternate GURPS V 13*; #4/3: *Sci-Fi/Tech I*, 3.
 Qualidades, 29.
 Rastros, variante de vantagem, 26.
 RD Ampliada, ampliação, 28.
 Recarga Acelerada, variante de vantagem, 35.
 Recarga Especial, variante de vantagem, 35.

Recarga, variações, para Uso Limitado, 35.
 Recuo Adicional, limitação, 32.
 Recuo Reduzido, ampliação, 32.
 Recuo, modificador, 32.
 Relíquias divinas, origem, 19; *dispositivo de exemplo*, 40.
 Reparos Fáceis, modificador de metatecnologia, 15.
 Requer Linha de Visão, limitação, 25.
 Requisitos de energia, origem alquímica e, 16; *baseado no tamanho*, 6; *origem tecnologia bio-orgânica e*, 20; *origem tecnologia mecânica e*, 21; *constructos*, 11; *vantagem Criar e*, 24; *cibernética*, 11; *determinando*, 5, 6; *origem itens encantados e*, 18; *usos limitados e*, 6, 34; *novas origens e*, 21; *fármacos*, 12; *origem tecnologia a vapor e*, 20; *veja também Baterias*, Autoalimentada.
 Reserva de Energia, vantagem, 27.
 Resíduos ontológicos, origem, 19; *dispositivo de exemplo*, 36.
 Resistência a Dano (RD), da metatecnologia, 5.
 Resistente, vantagem, 27; *para efeitos do metajogo*, 28.
 Restaura Fadiga, ampliação, 24.
 Retenção, vantagem, 28.
 Retrátil, ampliação, 28.
 Robôs, projeto, 11.
 Robustez, característica de metatecnologia, 23.
 Sarcófago de cura, 40.
 Sarcófago, dispositivo de exemplo, 38.
 Sem Efeito de Área, limitação, 26.
 Sem Esforço, modificador de metatecnologia, 15.
 Sem Redutor, ampliação, 24.
 ST de Golpe, vantagem, 28.
 ST Mínima Adicional, limitação, 33.
 Super Sorte, vantagem, 28.
 Superciência, origem, 19; *como origem padrão*, 4; *dispositivo de exemplo*, 38.
 Superesforço, ampliação, 28.
 Tabelas, baterias e células de energia, 5; *Excalibur*, 38; *dispositivo metatecnológico*, 6; *exemplos de tamanho de objeto*, 7; *bônus de resistente*, 27; *tamanho e peso*, 7, 9; *variações de modificador de tarefa*, 22.
 Talento para Poder, baterias, 8; *metatecnologia e*, 4; *potencializadores de poder e*, 13.
 Tecido, dispositivo de exemplo, 40.
 Tecnoctulhnia, origem, 20.
 Tecnologia bio-orgânica, origem, 20.
 Tecnologia mecânica, origem, 21.
 Tecnopsiquismo, origem, 21.
 Tempo Real, limitação, 33.
 Tenologia a vapor, origem, 20.
 Tipo de Dano Seletivo, ampliação, 33.
 Traje motorizado, projeto, 9; *dispositivo de exemplo*, 39.
 Usa Fadiga do Alvo, ampliação, 24.
 Usando metatecnologia, 4–5; *perícias por origem*, 16–21; *acopláveis*, 9; *veja também Perícias*.
 Uso Limitado, limitação, 33; *dispositivos carregados*, 34.
 Úso Único, dispositivos, custo em dinheiro de, 6; *exemplos*, 39, 40; *Apetrechos*, 22; *Uso Limitado*, 33; *visão geral*, 34; *veja também Munição*, Granadas, Explosivos, Uso Limitado, Fármacos.
 Usos limitados, opções para, 34; *requisitos de energia*, 5.
 Vantagens, 22–29.
 Veículos, projeto, 13–14.
 Vestimenta, projeto, 9; *dispositivos de exemplo*, 38, 39.

EMPODERE SEUS ITENS

Dinheiro não é tudo, mas com certeza é útil! O kit de ferramentas **GURPS Meta-Tech** transforma habilidades com custo em pontos em equipamentos com custo em dinheiro. Crie habilidades usando todo o poder do **GURPS**, escolha um Nível Tecnológico e um Modificador de Tamanho para o “dispositivo metatecnológico” que as conterà, defina sua origem e adicione modificadores com personalidade. Voilà! Sua bancada de itens agora contém sua criação — com custo, peso e todas as estatísticas necessárias.

Você também ganha novas características perfeitas para dispositivos metatecnológicos, perícias para projetar e usar suas invenções, um apêndice com exemplos prontos e diversas diretrizes para ajustar tudo ao seu cenário.

Quer você deseje ciência estranha, engenhosidade steampunk, encantamento mágico ou um futuro cromado indistinguível da magia, o **GURPS Meta-Tech** dá a você as ferramentas para transformar dinheiro em engenhocas!

O **GURPS Meta-Tech** exige o **GURPS Módulo Básico**, Quarta Edição. O uso do **GURPS Poderes** é altamente recomendável, assim como o do **GURPS High-Tech**, **GURPS Low-Tech**, e **GURPS Ultra-Tech**.

Por Christopher R. Rice • Editado por Sean Punch

Material Adicional por Rory Fansler, Jason “PK” Levine, David L. Pulver, Sean Punch, e William H. Stoddard

Arte da Capa por Blackdog1966, Dimart Graphics, e Warm_Tail

Ilustrado por Dark Geometry, Digital Genetics, Dimart Graphics, Getmilitaryphotos, GrandeDuc, iobard, Lauro Correa Cruz Junior, ShutterstockStudio, Subbotina Anna, Tithi Luadthong, e Warm_Tail



**STEVE
JACKSON
GAMES**

www.sjgames.com